Return to Castle Wolfenstein

ФАНАТСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

20 (101) *октябрь*'01

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • XBox • GBA

СТРАНА ИГР



ПРЕМЬЕРА GAMECUBE В ЯПОНИИ

- Shenmue 2
- Commandos 2
- Metal Gear Solid 2
- Devil May Cry
- Comanche 4

BLIZZARD представляет WORLD OF WARCRAFT

(game)land
www.gameland.ru
ISSN 1609-1035

ИГРЫ: American Conquest, Wizardry VIII, Wario Land Advance, Super Monkey Ball

ПРОХОЖДЕНИЯ: Conquest: Frontier War, Anachronox, Max Payne

ПОСТЕРЫ: GameCube Launch, Шестой Элемент

новый продвинутый дизайн



Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.
intel inside pentium 4
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home:
сможешь оторваться?
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.
ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.
Единая информационная служба: (095) 742-3614.
Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; Техносила (095) 777-8-777
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru; http://www.megashop.ru
Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):
г.Москва Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963
Инел-Дата: (095) 725-8585
Прайм Инжиниринг: (095) 777-3482/83
Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433
г.Благовещенск ALT: (4162) 445256
г.Воронеж Школа-Инфо: (0732) 588880
г.Королев Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
г.Кострома Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
г.Котлас Лазурь: (81837) 32531, 32331
г.Красноярск Антарес*: (3912) 231515,239821
г.Мурманск NetSL: (8152) 458988
г.Нижневартовск Мультикомпсервис: (3466) 149804
г.Рязань Копланд*: (0912) 761779, 282303
г.Ставрополь Профи-М*: (8652) 944091
г.Тула Кибернетика*: (0872) 431863, 318851
г.Уфа Бит (3472) 741041, 230763
г.Якутск Терминал Компани: (4112) 445030
excimer
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614


геймер!
подпишись!!!
С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА
НА 2002 ГОД
Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".
Подписной индекс:
"Страна Игр" 88767, 93588
"Страна Игр+CD" 86167, 26153
Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

В НОМЕРЕ

20(101) октябрь 2001

WWW.GAMELAND.RU







EDITORIAL

После бурных празднований, связанных с выходом сотого номера журнала, мы решили не расслабляться, и в точном соответствии с секретными планами, представляем вам сегодня абсолютно новый дизайн и несколько новых элементов в составе журнала. Теперь вам не составит труда отличить одну рубрику от другой, а самая главная, Review, теперь горделиво красуется строгостью линий и правильностью форм. Игры мы теперь решили не только критиковать, но иногда и награждать, чему будут способствовать три новых эмблемы, выдаваемых самым заметным и интересным с нашей точки зрения проектам. Так уж получилось, что на этот раз таких оказалось чрезвычайно много. Наступление осенне-хитового сезона в полной мере сказалось на содержании заметно потолстевшей с лета рубрики. Причем, как вы могли заметить из специальной подборки юбилейного номера, эта внезапная вспышка вовсе не случайна и продолжаться она будет достаточно долго. На всех платформах и до самого конца декабря, когда подытоживая сезон на японском рынке выйдет Virtua Fighter 4 на PS2. Состоится событие 20 декабря. Впрочем, до этого момента осталось еще больше двух месяцев и что-то около тридцати-сорока суперхитовых релизов. Так что советую всерьез настроиться на то, что за экранами компьютеров и телевизоров этой осенью вам придется провести немало времени...

Всевозможных успехов,
Сергей Амирджанов



На обложке: Анонс World of WarCraft стал потрясением для всего прогрессивного человечества. В ответ на бесчеловечную акцию Blizzard мы публикуем эту оркобложку.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ
Return to Castle Wolfenstein
Magic & Mayhem 2: The Art of Magic
Codename: Outbreak (Venom)

ВИДЕО
World of WarCraft
Commandos 2
Resident Evil for GameCube
Wave Race: Blue Storm
Jak & Daxter

СТАТЬИ
Emperor: Battle for Dune
Папа Лары
Пишем грамотно!

SPECIAL
Колонка редактора
Macromedia Flash
Wallpapers Unreal 2
Wallpapers Civilization III

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
Quake 3: Head Hunters 3
Operation Flashpoint Mission Upgrade #3
Counter-Strike - RealBot 2.2
Counter-Strike – Waypoints for RealBot 2.2
Counter-Strike –Bot Pack (Rus)
Counter-Strike – BotMaster5000_2
Game Maker 4.0
Game Maker 4.0 – Extra Pack

ПАТЧИ
Kingdom Under Fire v1.103
Dragon Riders: Chronicles of Pern v1.1
Operation Flashpoint Upgrade #2
Quake III Arena Point Release (v1.30) Final
Quake 3: Arena – Head Hunters Patch
Starfleet Command Volume II: Empires at War 2.0.0.7

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Excimer
03 обложка	Техмаркет
04 обложка	1С
01	Подписка. Издательство (game)land
05	Shark
07, 09	КИТ
21	Zenon
25, 31, 35, 39	1С
29	mail.ru
37	Ф-Центр
45	Журнал "Неон"
47, 51, 63, 65, 74,	E-Shop
55	Спецвыпуск журнала "Хакер"
57	АБКП
67	Сайт kali.net
71	Сайт (game)land
72	Сайт "Мобильные компьютеры"
73	Полигон
75	ELKO
77	Журнал "Total DVD"
79	Журнал "Мобильные компьютеры"
81	Журнал "ХАКЕР"
83	Журнал "Official PlayStation Россия"
85, 87, 89, 91	Руссобит-М
70	Сайт "Хакер"
92	Сайт "Modern Art"
93	Shick

СТРАНА ИГР
№20 (101) октябрь 2001
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО “Гейм Лэнд” учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: “ScanWeb”, Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

В последние месяцы игра (больше известная под названием «война игровых платформ»), которую ведут друг против друга ведущие мировые производители приставок, постепенно приобретает все новые и новые черты. Буквально каждое, даже самое незначительное на первый взгляд событие рассматривается многочисленными экспертами под микроскопом и в конечном счете непременно сказывается на каждом из трех участников гонки. А уж анонсы масштабов последних новостей от Microsoft и Sony и вовсе способны полностью изменить исход битвы.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	VIVENDI-UNIVERSAL	↑
2.	THE SIMS	ELECTRONIC ARTS	↑
3.	MAX PAYNE	TAKE2	↓
4.	ARCANUM	VIVENDI-UNIVERSAL	↑
5.	OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	↑
6.	THE SIMS: HOUSE PARTY	ELECTRONIC ARTS	↓
7.	MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS	↓
8.	DIABLO 2	VIVENDI-UNIVERSAL	↓
9.	THE SIMS: LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS	↓
10.	ROLLER COASTER TYCOON	INFOGRAMES	↓

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

1.	MADDEN NFL 2002	PS2	EA	↑
2.	POKEMON CRYSTAL	GBC	NINTENDO	↑
3.	GRAN TURISMO 3 A-SPEC	PS2	SONY	↓
4.	SUPER MARIO ADVANCE	GBA	NINTENDO	↓
5.	NCAA FOOTBALL 2002	PS2	EA	↑
6.	MARIO KART: SUPER CIRCUIT	GBA	NINTENDO	↑
7.	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	PS2	CAPCOM	↑
8.	MADDEN NFL 2002	PSX	EA	↑
9.	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	DC	SEGA	↑
10.	NBA STREET	PS2	EA	↓

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	MARIO KART: SUPER CIRCUIT	GBA	NINTENDO	↑
2	RESIDENT EVIL - CODE: VERONICA	PS2	CAPCOM	↑
3	FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2002	PS2	EA	↑
4	DARK CLOUD	PS2	SONY	↑
5	TONY HAWK’S PRO SKATER 2	PSONE	ACTIVISION	↓
6	THEME PARK WORLD	PS2	EA	↑
7	MAX PAYNE	PC	TAKE 2	↓
8	GRAN TURISMO 3	PS2	SONY	↓
9	SUPER MARIO ADVANCE	GBA	NINTENDO	↓
10	MYST III: EXILE	PC	UBISOFT	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1.	SHIN SANGOKU MUSOU	PS2	KOEI	↑
2.	SUPER ROBOT WARS A	GBA	BANPRESTO	↑
3.	ACE COMBAT 4	PS2	NAMCO	↑
4.	AIR	DC	NEC	↑
5.	CAPCOM VS SNK 2	PS2, DC	CAPCOM	↑
6.	DENSHA DE GO!	PS2	TAITO	↑
7.	LUIGI’S MANSION	NGC	NINTENDO	↑
8.	FEVER 5 SANKYO	PSONE	ICS	↑
9.	GUITAR FREAKS 4TH MIX	PS2	KONAMI	↑
10.	POWERFUL PRO BASEBALL 8	PS2	KONAMI	↑

Японская премьера Nintendo GameCube, красной нитью проходящая через весь номер, разумеется, отметилась и в хит-парадах. Правда, сегодня мы представляем вам не премьерные чарты, а результаты продаж игр на второй неделе после выхода приставки. По данным журнала Famitsu, за вторую неделю продаж с прилавков разошлось лишь около 30 тысяч приставок и примерно столько же игр, лидером среди которых, как и в первую неделю, стал Luigi’s Mansion. Дела у WaveRace и Monkey Ball идут значительно хуже – Luigi опережает их по продажам примерно в пять раз.
Американский игровой рынок продолжает демонстрировать свою приверженность общепризнанным хитам и лишь самым громким новинкам. Max Payne скатился на несколько позиций вниз, а только что появившиеся Arcanum и Operation Flashpoint добились успеха, хоть и незначительного.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
- ● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА “СТАРОМ” МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ



Нет, **когда задача определена. Если Вашей компании необходимо обеспечить серьёзную техническую базу – приобрести высококачественную офисную технику и заручиться надежной послепродажной поддержкой, решение – техника HP от компании ШАРК.**



Сверхкомпактность или многофункциональность?
А зачем «или»?
HP Omnibook 500 – компактный, изящный, легкий, со стильным эргономичным дизайном, а также многофункциональный, высокопроизводительный, расширяемый и надежный.
У человека с Вашим статусом должен быть соответствующий ноутбук – безупречный HP Omnibook 500.

Позвоните в компанию ШАРК: 234-1783!

hp omnibook 500

Максимальная компактность сочетается с интересным дизайном и широким спектром возможностей. Сверхтонкий ноутбук для мобильных пользователей, которым нужен максимально легкий ноутбук для работы в дороге и полнофункциональный компьютер в офисе. Компактность – толщина около 2.5 см, вес 1.6 – 1.7 кг (в зависимости от конфигурации). Расширяемость и функциональность с мобильной базой расширения (опционально). Производительность – новейшие низковольтовые процессоры Intel®.

Процессор Intel® Pentium® III 600 или 750 МГц – оперативная память от 64 до 256 МБ – дисплей 12.1" XGA TFT – жесткий диск от 7.5 до 30 ГБ – оптический диск – 8x DVD-ROM – 24x CD-ROM (на моделях с мобильной базой расширения) – встроенный модем и сетевая карта (опционально) – устройство позиционирования – pointing stick.

intel inside pentium®III

hp invent

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ШАРК по тел.: 234-1783.

Компания ШАРК.
Тел.: 234-1783
234-1782
E-mail: post@shark.ru

ШАРК КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ

MICROSOFT ОТКЛАДЫВАЕТ ВЫПУСК XBOX

Слухи о том, что всесильная корпорация Microsoft не в состоянии грамотно наладить производство своей первой игровой консоли и едва ли сможет выпустить Xbox в срок, ходили очень давно. Официальные же лица предпочитали отнекиваться, сообщать о твердости своих планов по выпуску 600-800 тысяч приставок в первый же день выхода консоли, 8 ноября, вместе со всеми первоначально анонсированными играми. Очередная волна слухов была вызвана информацией о том, что Microsoft нашла ряд серьезных недоработок в дизайне материнской платы Xbox от Intel и это заставило компанию заново производить ряд компонентов. Была ли эта сенсация очередной уткой, неизвестно, однако в двадцатых числах сентября Microsoft сообщила игровой общественности о том, что Xbox 8 ноября не выйдет. Премьера консоли смещена ровно на неделю, и в магазины новая приставка от Microsoft поступит 15 ноября. Компания также отказалась сообщить прессе, какое количество приставок будет доступно в магазинах в первый день. Вместо этого Microsoft предпочла сосредоточить внимание общественности на том, что компания не меняла своих планов по поставке миллиона консолей до конца года. Аналитики сходятся во мнении, что вместо обещанных 600 тысяч приставок Microsoft сможет поставить лишь 300, а возможно, и того меньше. Близость запуска Xbox к премьере GameCube, у которого объемы поставок составят около 700 тысяч консолей в первый же день, также может серьезно повредить планам Microsoft по завоеванию игрового рынка. По всей видимости, в этом году корпорации так и не удастся произвести достойное впечатление на публику. Тотальный дефицит и отсутствие продуманной политики по выпуску игр никогда еще не доводили до положительных результатов. В свое время Sony все эти дела сошли с рук, но на руках у японцев все-таки была самая престижная марка в игровой индустрии. Microsoft пока таким сокровищем не располагает.





SONY СНИЖАЕТ ЦЕНЫ НА PS2 В ЕВРОПЕ

Этого анонса аналитики ожидали столь же трепетно, но не так уж и долго. Первые сведения о том, что европейские цены на PS2 будут снижены, появились в начале сентября. А уже 25 числа Sony Computer Entertainment Europe объявила о своем решении снизить цену на приставку с 260 до 199 фунтов начиная уже с 28 сентября. Англия (да и вся Европа) мгновенно вышла из списка стран, где продавалась самая дорогая PS2 в мире, и к собственному удивлению возглавила другой список – список стран с самой дешевой приставкой. Отныне в Англии PS2 стоит около 292 долларов США (по сегодняшнему курсу), в Штатах – по-прежнему $299 (плюс налог с продаж), а в Японии – порядка $306. Американское и японское подразделения корпорации сообщили, что снижения цены PS2 на их рынках в ближайшее время не предвидится, а Sony Computer Entertainment America вообще дошла до жесткого заявления о том, что «Sony не принимает ценовых решений в связи с конкуренцией с продуктами сторонних компаний, и в текущем году цены на PS2 меняться не будут». Стоит, правда, отметить, что именно на американском рынке PlayStation 2 предстоит в этом году встретиться сразу с двумя достаточно сильными соперниками. Снижение цены на приставку хотя бы до 250 долларов весьма серьезно повысило бы шансы платформы сокрушить еще неокрепших конкурентов. Впрочем, ничто не помешает Sony объявить о сенсационном снижении цены, скажем, за пару дней до премьеры Xbox и GameCube.

ГЛОБАЛЬНАЯ ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ПОД КРЫШЕЙ THE CHILD WORLD

19 сентября online пространство Москвы увеличилось в мегабайтном измерении. А все потому, что на последнем этаже супердетского маркета на Лубянке прошла презентация нового компьютерного центра – NetLand. Это первый в России современный комплекс подобного уровня, объединивший в себе возможности игрового компьютерного клуба, Internet-кафе и делового центра.

Партнером проекта выступила компания SAMSUNG ELECTRONICS. Пространство NetLand разделено на специализированные функциональные “компьютерные зоны”. В каждой зоне – PC с 17” мониторами и индивидуальной системой звукового сопровождения (Intel Pentium III 933 Mhz, RAM – 128 Mb, видеокарта – GeForce 2MX 32 Mb, Интернет – 2 Мбит/с), плазменные панели и Web-камеры. Дизайнеры центра не любят стандартных решений, поэтому самая популярная зона – игровая – имеет нетипичную для подобных заведений пирамидальную трехуровневую структуру. В сентябре в NetLand состоялись отборочные игры и финал города Москвы по Counter-Strike и Quake 3 Arena. Победители сего благородного мероприятия автоматически вышли в финал России. Лучшие будут представлять нашу страну на Мировом чемпионате 1st WORLD CYBER GAMES в Сеуле. Информация для дерзких и храбрых: сумма призового фонда чемпионата – 300000 USD. В зоне Samsung и NetLand Shop можно очень быстро – а главное эффективно – потратить деньги на последние образцы техники. Адрес центра чрезвычайно прост: Театральный пр-д., д.5, стр.1 (в здании «Центрального Детского Мира»), 4-ый этаж. Телефон – 105-00-21, http://www.net-land.ru/

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 – 30 ОКТЯБРЯ 2001

15	Giants: Citizen Kabuto	PS2	Interplay
16	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	PS2, PC	Eidos
16	Herdy Gerdy	PS2	Eidos
16	Spiderman 2	PSone	Activision
16	Bomberman Online	DC	Hudson
17	Paris-Dakkar Rally	PS2	Acclain
17	Devil May Cry	PS2	Capcom
17	World war III	PC	JoWood
18	Zoo Tycoon	PC	Microsoft
19	Harvest Moon 3	PS	Crave
22	Top Gun: Combat Zones	PS2	Titus
22	Motor City Online	PC	Electronic Arts
23	Arc the Lad Collection	PSone	Working Designs
23	Project Eden	PS2	Eidos
23	Grand Theft Auto 3	PS2	Rockstar
23	Stronghold	PC	Take2
23	Ace Combat 4	PS2	Namco
23	NBA 2K2	DC	Sega
23	Tennis 2K2	DC	Sega
24	Doom Advance	GBA	Activision
29	Wizardry VIII	PC	Sir-Tech
29	Half-Life	PS2	Vivendi-Universal
29	Smuggler's Run 2	PS2	Rockstar
30	Comanche 4	PC	NovaLogic
30	Crash Bandicoot 5	PS2	Vivendi-Universal
30	Tony Hawk Pro Skater 3	Psone, PS2	Activision
30	Sid Meier's Civilization 3	PC	Infogrames
30	Rogue Spear: Black Thorn	PC	UbiSoft
30	FIFA 2002	PC	Electronic Arts
30	Majestic	PC	Electronic Arts
30	Drakan II	PS2	Sony



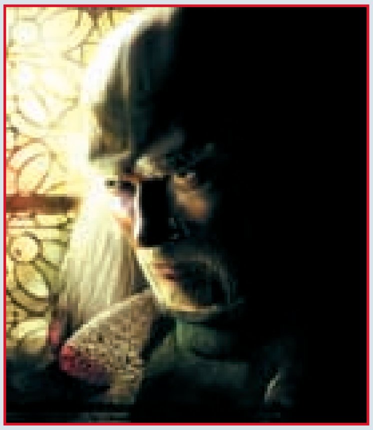
SIMSVILLE ЗАКРЫЛСЯ

PC

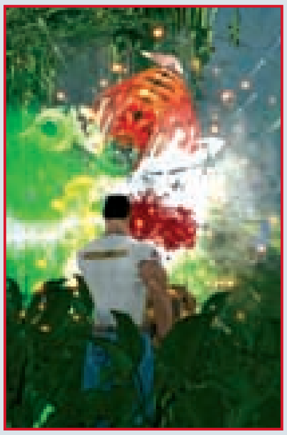
Компания Maxis (а точнее, ее большие боссы из Electronic Arts) на днях сообщила, что работа над давно ожидаемым проектом Simsville, который представлял собой эдакий «мостик» между SimCity и The Sims, прекращена. Simsville, по мнению EA, так и не дорос до чего-то суперкачественного и революционного, и поэтому гораздо лучше было игру попросту отменить, нежели выпускать ее в таком неудовлетворительном виде. Это мы слышим, заметьте, от компании, которая без зазрения совести ежегодно выпускает лишь слегка модифицированные версии собственных спортивных симуляторов! Наши предположения относительно странной судьбы проекта заключаются в том, что, скорее всего, команда разработчиков Simsville была переведена на другой проект. А еще вероятнее, что EA захотела перенести успех своего франчайза на игровые консоли и благоразумно решила, что именно Simsville имеет неплохие шансы на консольном рынке.

ЛАВИНА СИКВЕЛОВ

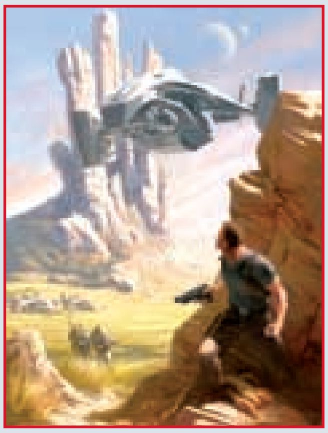
За последние недели на нас в буквальном смысле обрушилась настоящая лавина анонсов вторых частей (почему-то именно вторых) некогда весьма популярных игровых проектов. Попробуем разобраться с ними по порядку (а точнее, по алфавиту). Издательство Eidos Interactive готовится выпустить в следующем году сиквел своего весьма популярного симулятора наемного убийцы, Hitman 2. Специально для игры у Remedy, авторов Max Payne, была лицензирована технология Bullet Time, которая найдет применение во второй части Hitman. Французская студия Appeal, давным-давно обещавшая геймерам продолжение необычной воксельной action/adventure Outcast, наконец-то обнародовала первые подробности проекта. Outcast 2 выйдет в следующем году на PlayStation2, будет полностью полигонным (прощайте, воксели!) и чуть более ориентированным на action. Первые скриншоты демонстрируют совершенно великолепные ландшафты, грамотное освещение и отличные текстуры. Команда разработчиков Infinite Machine, известная своим амбициозным проектом New Legends для Xbox, сообщила о том, что к дружному коллективу разработчиков присоединился некогда работавший в Lucas Arts Steve Purcell, который придумал и создал великолепную адвенчуру Sam & Max Hit the Road. Ему, кстати, принадлежат и права на торговую марку Sam & Max. Следующим проектом Infinite Machine, соответственно, станет игра под названием Sam & Max 2, которая будет выпущена в конце 2002 года на одной из консолей нового поколения. Хорватская компания Croteam и издательство Take 2 Interactive сообщили о том, что уже в начале следующего года в свет выйдет продолжение великолепного 3D-action Serious Sam: The Second Encounter. Игра будет основана на немного модифицированном движке первого «Сэма», и больше похожа на expansion pack, нежели на самостоятельный сиквел. Но если так говорят в Take 2, у нас нет причин им не верить. Наконец, издательство Eidos (о котором, если помните, шла речь в самом начале заметки) и команда Free Radical Design, состоящая из бывших работников студии Rare, официально анонсировали и даже показали отдельным участникам игровой прессы супер-action Timesplitters 2. Во время создания первой части игры разработчикам в спину дышал скорый релиз PlayStation2, к которому им нужно было закончить проект. Теперь же, когда их никто не торопит, ребята из Free Radical Design должны, наконец, сделать игру своей мечты.



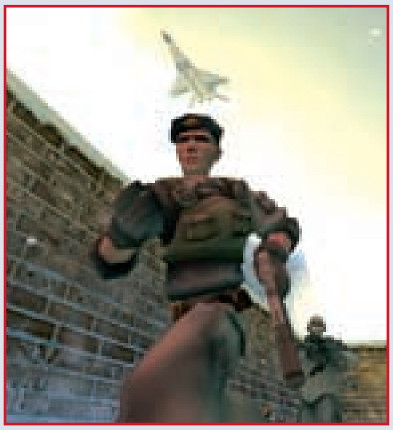

Hitman 2 пока существует лишь в виде концептуальных набросков.

Serious Sam 2 обещает нам еще больше монстров, взрывов и зеленой крови.




OutCast 2 и Timesplitters2 – примеры типично европейского дизайна.

ИЗМЕНЕНИЯ В «СТРАНЕ ИГР»



Вот такие симпатичные призовые эмблемы придумали наши дизайнеры.

Вместе с новым дизайном, который стартует в этом номере журнала, мы решили внести несколько изменений в систему оценок и дополнить сопроводительную информацию к каждому из материалов. Самое важное – теперь у нас появились три специальных награды, серебряная, золотая и платиновая, которые распределяются между играми в зависимости от их общей оценки нашими экспертами. «Серебро» заслужит игра, получившая более 30 баллов (средний балл 7,5 и выше). «Золота» удостоится проект, оцененный авторами в 32 (средний балл 8 и выше), ну а «Платиновая» награда будет отдана совершенно выдающимся играм, получившим более 36 баллов (средний 9 и выше). Мы уверены, что обновленная система оценок будет более комфортной и надеемся, что она вам понравится.



Кроме того, в этом номере журнала вы сможете найти и несколько других новых элементов. Так, например, в том случае, если на нашем CD-ROM можно найти демо-версию или видеоролик по какой-либо из игр, отраженных в журнале, то в соответствующей статье непременно появится особый значок, указывающий вам на то, что на диске по этой игре можно найти что-то интересное. Не обойден вниманием и сайт www.gameland.ru, летом сменивший дизайн. Теперь практически в каждой статье вы сможете найти специальную ссылку, ведущую на страничку сайта, посвященную проекту, о котором идет речь. На этой странице вы сможете легко отыскать и демо-версии, и патчи, и видеоролики и всевозможные статьи, размещенные на сайтах, по этой тематике. Все эти нововведения повысят удобство поиска дополнительной информации в том случае, если статья о том или ином проекте вас заинтересовала. Читайте «Страну Игр»!

WORLF OF WARCRAFT

VIDEO НА DUCHE

Сергей Дрегалин

Надо отдать должное Blizzard — сюрприз удался. Сотрудники компании молчали аки партизаны и лишь снисходительно улыбались, когда мы азартно делали ставки на Starcraft II и Diablo III. Облом-с. Ребята выкатили новый проект, которого не ждал никто. На поверку новое детище оказалось не связано родственными узами ни с терранами-протосами-зергами, ни с Повелителем Ужаса. И даже не оживило покойничка по имени Warcraft Adventure. Крепитесь, друзья. Новый проект Blizzard — это онлайновый ролевик для тысяч игроков на базе вселенной Warcraft. Аминь.

PC

Жанр: онлайновая RPG **Издатель:** Blizzard Entertainment **Разработчик:** Blizzard Entertainment **Количество игроков:** практически не ограничено **Онлайн:** www.blizzard.com/WoW/ **Требования к компьютеру:** пока не анонсированы, но точно потребуется хороший 3D-ускоритель **Дата выхода:** скорее всего, начало 2003 года.

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9914

НЕ ЖДАЛИ

Первая мысль: эх, и эти туда же. Не скажу за все прогрессивное человечество, но для нас с вами онлайновые игры пока остаются запретным плодом. Сидеть сутками в сети на домашнем модеме, навлекая на себя праведный гнев домочадцев — это попахивает латентным мазохизмом, а толстый выделенный канал найти не так-то просто. Увы, из-за этих дурацких технических проблем мы лишаемся такого счастья. Правда, есть шанс, что пока Blizzard-таки разродится новым шедевром, ситуация изменится в лучшую сторону и многобайтные каналы станут привычной частью интерьера... В общем, будем оптимистами.

На разбор термина MMORPG времени тратить не будем. Про всевозможные Ultima Online и Everquest вы наверняка наслышаны не меньше моего. Вот только есть одна хитрость. **World of Warcraft** задуман как онлайновая игра... с минимальным временем присутствия в онлайне. Тут близзардовцы проявили прямо-таки сверхъестественную заботу об игроках, создав очень мощную и гибкую систему квестов. Хотите просиживать недели, не отрываясь от монитора? Тогда держите огромное, эпических размеров задание. И вам хватит, и внукам вашим останется. Изво-









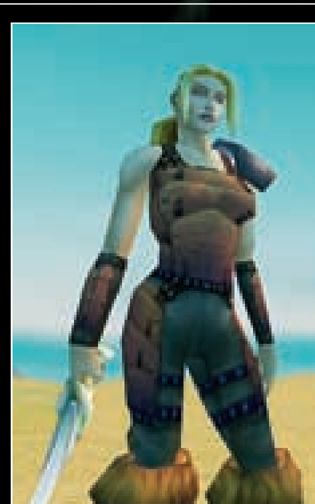
Надо же, орк и человек в одном городишке. Чуть ли не в одной таверне… Неужто расы бледнолицых и зеленокожих объединились перед лицом общей опасности?

лите погеймиться часок-другой? Не вопрос, ловите набор небольших, но очень интересных и ярких квестов. Как раз на обеденный перерыв. Кроме того, в игре будет ускоренный режим, который позволит сфокусироваться исключительно на сражениях, оставляя за бортом бездействие и рутинные дела. После таких сентенций возникает непреодолимое желание пустить скупую мужскую слезу — ну до того милые и добрые эти парни из Blizzard…

Красота требует жертв. В первую очередь — финансовых. **World of Warcraft** предполагает регулярное внесение платы, аккурат раз в месяц. Плюс, извольте заплатить и за саму коробку с игрой. Остается уповать на то, что наши российские издатели выпустят **World of Warcraft** в том виде, в каком была выпущена Ultima Online. Могу ошибаться в деталях, но при стоимости коробки с игрой около двадцати зеленых, месячный внос был около десятки. Вполне разумно и по карману.

ТРОПАМИ КОРОЛЕВСТВА АЗЕРОТ

На просторы **World of Warcraft** мы выйдем спустя четыре года после окончания Warcraft III. Королевство Азерот в очередной раз будет восставать из пепла войны, готовясь к новым сражениям. Военачальники вновь станут отрабатывать перспективные тактические приемы, наплевав на ошибки былых сражений. Кресть-



Хороша, верно? Вот такие симпатяги будут встречаться в мире "Варкрафта". Только не спешите подваливать с непристойными предложениями — обласкает мечом, мало не покажется!





Первые скриншоты из игры явно носят рекламный характер. Все это не более чем прототип, так как на экране нет даже малейших намеков на интерфейс.

яне, как и прежде, будут таскать мешки с полезными ископаемыми, норовя сунуть в карман пару казенных золотых слитков... Гулять будем знакомыми тропами. Первым делом нам предложат взглянуть изнутри на королевства Азерот и Лордэрон. Изнутри — в смысле, с грешной земли, а не с высоты птичьего полета. Все, отлетались. Теперь опробуем себя в шкуре обычного жителя беспокойной твердыни.

кид — все оттуда. И никакой расовой дискриминации. Расизм должен сдохнуть вместе с орками!

Помимо орков и людей будут и другие расы. Пока анонсирована только одна, Таурены (Tauren). Эти товарищи еще не встречались ни в одной из игр серии Warcraft (они отметятся в Warcraft III, но это не в счет), так что остановимся на них более подробно. По внешнему облику — смесь быка, бультерьера и

Стильно. Прикольно. Узнаваемо. Орк должен быть именно таким, пускай мы доселе видели его только с плешки. Чуть перекошенные дома, выполненные в неповторимом стиле, — ага, они самые. Вымощенные камнем тропки — и те оказываются близки сердцу. Дух Warcraft витает везде, от него никуда не деться.

Кстати, о шкуре. Если быть человеком вас не прельщает, можно сменить кожный покров на зеленую дубленку и стать симпатичным орком. Особенно этот вариант рекомендую тем, кто почувствовал себя наиболее ущемленным после отзыва Warcraft Adventure — милый юноша-орк с горящим взором сразу стал кумиром молодежи. Кольцо в носу и стильный салатовый при-



Майка Тайсона. По образу жизни — кочевники, только не из серии диких половцев, а вполне культурное неоседлое племя. Странствуют, изучают, живут в полной гармонии с природой. Ну разве что какое-нибудь стадо воинственных кентавров-мародеров (еще одна раса?) обласкают по рогам – а так милейшие существа. На лицо ужасные, добрые внутри.

Территории **World of Warcraft** не ограничиваются землями королевств Азерот и Лондэрон. Дизайнеры, художники и немножко архитекторы команды Blizzard клепают огромный мир, разбитый на внушительные игровые зоны. Переход между такими зонами должен быть достаточно безболезненным. Даже если ваш герой умудрился перескочить с одного сервера на другой, в худшем случае это грозит ему полуминутной загрузкой.

СТИЛЬНО!

Я до сих пор с трудом привыкаю к трехмерности. Даже появление третьего GeForce и восьмого DirectX с трудом перевешивает мою личную чашу весов от спрайтов к полигонам. **World of Warcraft** — последняя капля.

Всего-то дюжина скриншотов и небольшой ролик, а уже начинаешь верить в силу 3D. Точнее, не в само 3D, а в то, что в умелых руках красивыми могут оказаться не только спрайты. Кстати, если все представленные картинки и «фэйк», то не слишком откровенный. Ролик с игровыми сценами — это серьезный довод в пользу их подлинности.

Стильно. Прикольно. Узнаваемо. Орк должен быть именно таким, пускай мы доселе видели его только с плешки. Чуть перекошенные дома, выполненные в неповторимом стиле, — ага, они самые. Вымощенные камнем тропки — и те оказываются близки сердцу. Дух Warcraft витает везде, от него никуда не деться.

«Мы не собирались добить всех достоверностью и реалистичностью», — комментирует скриншоты Билл Ропер, дизайнер **World of Warcraft**. «В первую очередь мы работали над стилем. Игра должна узнаваться и радовать глаз». Так оно и получается. Картинки напоминают хороший мультфильм... Наверное, таким мог бы стать несостоявшийся Warcraft Adventure, если бы он неожиданно перешагнул в стан трехмерности.

Особенно впечатляют модели персонажей — они проработаны всерьез и без халтуры. И викинг с прядями седых волос, и красавица с задорной челкой, и орк с неизменной струйкой слюны из клыкастой пасти – все они выглядят очень и очень внушительно. Ролик продемонстрировал, что не подкачала и анимация — прыгают, бегают, рубятся и умирают герои более чем убедительно.

РОЛЕВАЯ?

Ролевые изыски ребят из Blizzard пока туманны и расплывчаты. Число рас более-менее определено — не менее трех. А как дела с классами? Плохи дела с классами, друзья. Молчат наши партизаны. По косвенным данным, классы будут создаваться с хорошо знакомых юнитов. Подозреваю, что будет и воин, и чародей, и некромант, и лучник. В представленных роликах некисло орудует алебардой какая-то миловидная особа... Так что классов пять-шесть должно быть наверняка.

Ролевая система **World of Warcraft** смешанная. Разработчики лихо вплели в нее и рост уровней, и прокачку умений. Общая картина следующая. Рубим нечисть, зарабатываем очки, растем по уровням. С каждым повышением получаем новые умения, а также бонусы к старым. Однако это не все. Ряд квестов позволит нам заработать принципиально новые скиллы, вне зави-



Этот стиль называется Ultima Ascension ;-)

симости от класса героя. Например, если воин отыщет крутого наставника-мага, то есть вероятность, что мудрый отшельник обучит работника кулака и топора некоему хитрому заклинанию. Причем такому, что и в арсенале магической братии не сыщешь.





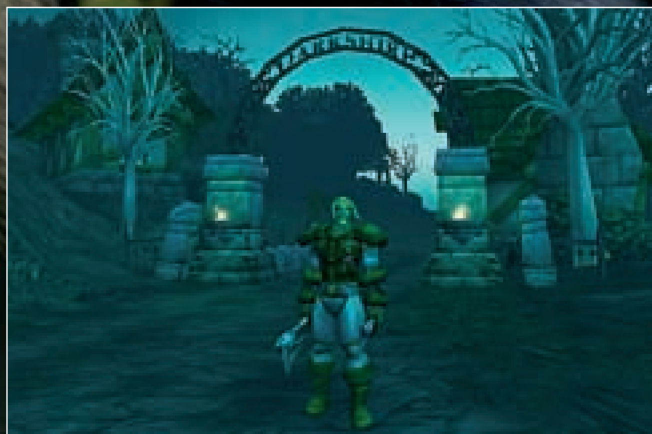
Ну ладно, ролевая система выглядит достаточно стройной и логичной. Еще бы было не так, после выхода стольких MMO-проектов! Поэтому зададим следующий вопрос, с подковыркой. А как обстоят дела со смертью персонажей? Ведь эта проблема номер один для многих онлайновых игр. **World of Warcraft** предлагает компромиссный вариант — мгновенное перерождение в специально отведенных местах с небольшим ущербом для умений и/или опыта героя. Все шмотки останутся на месте, а полученные пенальти не будут слишком велики. Короче говоря, все задумано так, чтобы смерть была болезненной, но не смертельной. Простите за невольную тавтологию.

И последний каверзный вопрос: что там у нас с уничтожением себе подобных, с режимом player vs player? Разумеется, лишить нас такого развлечения было бы по меньшей мере кощунственно и подло. Ответ Blizzard — драки игроков обязательны, однако сугубо добровольны. Не хочешь, чтобы тебе откромсали уши, не включай специальную опцию. А как дорастешь и почувствуешь запах крови — полный вперед. Страждущих померяться силами должно быть достаточно.

Читерство отомрет как класс. Во-первых, за счет панацеи под названием «технология клиент-сервер». Во-вторых, за счет близкого знакомства со всеми игроками — отдельный аккаунт станет вашим паспортом. Если злые админы (а вы видели когда-нибудь доброго админа?) почуют неладное — выловят в считанные минуты. Все четко.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Честно говоря, я даже рад, что анонс новых приключений «Диабло и Ко», а также похождений зергов, отложен на неопределенный срок. Уж слишком много язвительных тычков и глумливых подзатыльников получила за последнее время наша дорогая и несравненная Blizzard. Чтобы исправить ситуацию, нужен был оригинальный и вместе с тем близкий народу проект. Вот он, **World of Warcraft**. И оригинально, и узнаваемо. Очень разумный компромисс.



Ночные сцены удались Blizzard лучше всего. Детализация возрастает, а отличные эффекты маскируют дефекты.

Проект находится в стадии зарождения, и не смущайтесь полувозрелыми на первый взгляд роликами и скриншотами. Движок игре явно достался в наследство от Warcraft III, так что близзардовцы в любой момент могут выкатить хоть тонну новой графики. К тому же хорошо известно, что для онлайнового проекта главное не полигоны, а баланс. Тут разработчикам на ближайшие года полтора работы выше крыши. Ну а на данный момент реально сделано ничтожно мало — не утверждены даже доступные расы и классы героев. До финальной балансировки еще плыть и плыть. Причем не самыми приятными маршрутами.

К **World of Warcraft** мы еще вернемся. А пока заряжаем полный комплект ожидания. И не забываем время от времени наведываться на сайт http://www.blizzard.com/ — авось выложат чего интересное!.. END



NINTENDO GAMECUBE:

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Сергей Овчинников

Спустя полтора года после громогласной и скандальной премьеры PlayStation2,и почти через три года после теплого приема, оказанного японцамитолько что вышедшему Dreamcast, самая играющая нация планеты приняла у себя дома новую платформу от Nintendo.





Официально анонсированная дата была лишь одна – 14 сентября — и GameCube все-таки появился на прилавках японских магазинов точно в срок, несмотря на крайне неудачную конкуренцию с мировыми новостями и людским настроением, которое уж точно никак не располагало к покупке новой игровой приставки. Тем не менее, за первые дни по официальным данным было распродано около 300 тысяч консолей и более 320 тысяч игр. Японские хит-парады, впрочем, утверждают, что цифры эти примерно на 30 процентов ниже, что объясняется не полным покрытием чартами всех магазинов. В Японии игровые приставки и игры продаются не только в специализированных магазинах, но также в салонах электроники и даже в продуктовых супермаркетах – отсюда и серьезные различия между официальными данными продаж и журнальными хит-парадами.

Наш собственный редакционный GameCube прибыл в офис в двадцатых числах сентября вместе с тремя премьерными играми, после чего сам он был досконально изучен и сфотографирован, а Luigi's Mansion, WaveRace: Blue Storm и Super Monkey Ball — пристально рассмотрены нашими экспертами. То, что вы сможете прочитать на ближайших страницах, – наши впечатления о самом амбициозном проекте Nintendo за последние годы. Проекте, успех которого не гарантирован, но при правильном подходе к делу весьма и весьма вероятен.

GameCube – самая миниатюрная приставка среди игровых платформ нового поколения. Даже ее стильная коробка примерно вдвое меньше стандартной упаковки Dreamcast или PS2. Сам же кубик, несмотря на внушительный вес (около полутора килограммов), также весьма и весьма миниатюрен. На передней панели вы найдете четыре слота для джойстиков (также весьма маленьких и аккуратных) и два гнезда для карточек памяти. Стандартная карточка, которую Nintendo продает в Японии по 1400 иен ($11), имеет объем 128 Кб и

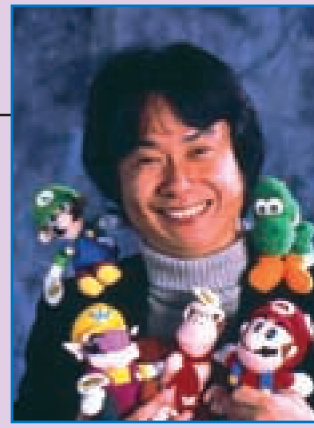
Стандартный контроллер GameCube – пожалуй, самый комфортный из всех джойстиков, которые нам доводилось видеть. Он идеально ложится в руки, автоматически определяя вашим указательным пальцам место возле аналоговых shift'ов <R> и <L>, а большие пальцы — на аналоговые мини-джойстики и удобно расположенные кнопки.



вмещает до 59 блоков информации. Сохраненные игры Luigi's Mansion и Monkey Ball занимают по 3 блока, а данные в WaveRace – двенадцать. При желании любой игрок сможет дополнительно купить адаптер для SD-card и пользоваться возможностями Matshushita'вской технологии, позволяющей записать на специальную флэш-карточку от 8 до 256 Мб информации.

В Японии GameCube был доступен в launch лишь в одном цветовом решении – фирменном фиолетовом, или, как любят называть его американцы, Indigo. Уже в ноябре на прилавки японских магазинов поступят черный и оранжевый кубики. В Штатах же на премьере 18 ноября будут доступны в равных пропорциях как фиолетовые, так и черные приставки с четырьмя разноцветными джойстиками на выбор. Стандартный контроллер GameCube – пожалуй, самый комфортный из всех джойстиков, которые нам доводилось видеть. Он идеально ложится в руки, автоматически определяя вашим указательным пальцам место возле аналоговых shift'ов <R> и <L>, а большие пальцы — на аналоговые мини-джойстики и удобно расположенные кнопки. Впрочем, есть в этой конструкции и два отрицательных момента. Во-первых, стандартная крестовина чрезвычайно мала (по сути, она является точной копией крестовины GameBoy Advance) и жестковата. Во-вторых, кнопка <Z>, расположенная теперь справа над аналоговым shift'ом, стала крайне неудобной и неотзывчивой. Положительный момент здесь заключается в том, что эти элементы джойстика используются в играх на GameCube реже всего. А точнее, в первых трех проектах не используются вообще. Так что о них до поры до времени можно смело забыть.

GameCube можно подключить к телевизору как через стандартный аналоговый кабель (тюльпан, S-Video или SCART), так и цифровым методом. Для этого вам потребуется специальный телевизор, поддерживающий стандарт прогрессивной развертки или HDTV, и композитный кабель, раскладывающий видеосигнал на цветовые составляющие. Видимо из-за этого грандиозного разнообразия типов подключения Nintendo и не стала включать кабель в комплект поставки GameCube. Его придется приобрести отдельно. Впрочем, в американскую версию приставки стандартный кабель типа «тюльпан» будет включен обязательно.







Накануне премьеры у дверей японских игровых магазинов стали выстраиваться традиционные очереди, но не столь длинные, как обычно.



В некоторых магазинах GameCube можно было купить еще до 14 сентября.











Nintendo, вопреки прогнозам, практически не рекламировала свою консоль в Японии.

Японская премьера прошла гладко и спокойно. Совсем другой будет американская. В Штатах GameCube ждут куда активнее, да и стартовая библиотека в Америке внушительнее.

GameCube выглядит солидно, работает чрезвычайно тихо (несмотря на наличие охлаждающего вентиллятора), время загрузки в играх чрезвычайно мало – не более двух-трех секунд в WaveRace и не более секунды в Luigi's Mansion и Super Monkey Ball. Джойстик изящен, удобен и чрезвычайно функционален. Все в консоли говорит о колоссальном опыте Nintendo в создании игровых систем - ведь это уже четвертая ее приставка. GameCube в этом смысле практически идеален. END

Luigi's Mansion

Жанр: Action/Adventure **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Nintendo EAD
Продюсер: Shigeru Miyamoto **Количество игроков:** 1
Онлайн: www.nintendogamecube.com/

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=9288

До самого последнего дня перед премьерой GameCube в сердцах некоторых поклонников Nintendo теплилась надежда, что компания все-таки не решится выпустить свою новую приставку без игры про Марио. Однако выяснилось, что для выполнения этой задачи выход GameCube пришлось бы задержать еще минимум на полгода.

Сергей Овчинников





В то время как Miyamoto будет работать над своим Mario Sunshine, платформа будет жить с теми играми, которые успеют выпустить. В принципе, такой подход для Nintendo нетипичен – компания всегда ставила на первое место игровую библиотеку, а не сроки выхода железа. Тем не менее, времена меняются, и в случае с GameCube Nintendo просто поняла, что сможет вывести платформу на солидные позиции и без нового проекта с Mario. На замену были призваны два проекта, выросшие из идеи Miyamoto о «быстрой» разработке игр. Ими стали **Luigi's Mansion** и Pikmin, которые будут основным локомотивом продаж GameCube этой осенью. Этот дуэт дополняют великолепные WaveRace: Blue Storm и Star Wars: Rogue Leader, разработанные в Америке студиями Nintendo Software Technology и Factor 5.



Luigi's Mansion является весьма типичным для японских игровых дизайнеров случаем «переосмысления» какого-либо явления в американской культуре. В данном случае в призме безумного сознания Miyamoto преломились фильмы сериала «Охотники за привидениями», которые мастер решил перевести в знаменитый игровой мир Super Mario Bros. Именно этот

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

В данном случае в призме безумного сознания Miyamoto преломились фильмы сериала «Охотники за привидениями», которые мастер решил перевести в знаменитый игровой мир Super Mario Bros. Именно этот проект был выбран для того, чтобы придать статус суперзвезды родному брату Марио.

rating

Сергей Овчинников	8	Luigi's Mansion практически ничем не уступает остальным miyamoto'вским супериграм, кроме одного фактора – продолжительности.
Сергей Амирджанов	9	Захватывающие приключения Luigi в набитом привидениями особняке куда интереснее и веселее любого Resident Evil.
Дмитрий Эстрин	9	Несколько неожиданный для launch'а NGC проект, который многим может показаться излишне детским.
Максим Заяц	9	Пожалуй, самая красивая, смешная и оригинальная часть знаменитого nintendo`вского сериала о похождениях братьев Марио.

35
средний балл
8,7

проект был выбран для того, чтобы придать статус суперзвезды родному брату Марио, обаятельному любителю всего зеленого и большому трусишке Луиджи. Игра начинается с пришедшего по почте извещения, в котором говорится о



Ленивый папочка сидит в кресле, читает интересную книжку и как бы случайно кидается зубастыми фолиантами. А еще ему очень хочется спать, и поэтому периодически он сладко потягивается. Попался!



Замечательный особняк, начиненный привидениями, знаком нам уже больше года. Именно он предстал перед мировой прессой в качестве технологической демки только что анонсированного GameCube в августе 2000 года.

Технически Luigi's Mansion просто великолепен. GameCube показывает себя с лучшей стороны, демонстрируя нам невиданные доселе эффекты освещения. Отличный объемный туман, сложнейшая архитектура комнат (вам будет трудно найти хотя бы одну прямую линию) – все это служит хорошим доказательством того, что новая консоль Nintendo способна справляться с самыми сложными заданиями.

том, что наш герой выиграл в лотерее (в которой он, кстати говоря, никогда и не участвовал) гигантский загородный особняк. Сообщив радостную новость братцу, Луиджи отправился в путешествие, чтобы полюбоваться своей новой недвижимостью. Предусмотрительно задержавшись в дороге, он выяснил, что Марио уже прибыл на место до него и таинственным образом исчез в особняке, который приобрел в округе дурную славу «дома с привидениями». К счастью, выяснилось, что рядом с поместьем живет безумный профессор, который уже давно изучает привидений и даже нашел способ борьбы с ними с помощью модифицированного пылесоса.

Игровой процесс в **Luigi's Mansion** может показаться чрезвычайно простым. Ходи себе по комнатам, лови привидений и собирай ключи от запертых дверей. Так-то оно так, да не совсем. Действительно, первая часть особняка, в который попадает наш герой, не предусматривает ничего кроме ослепления привидений фонариком и быстрого засасывания их в недра магического пылесоса. Однако спустя буквально двадцать минут после начала игры вы начнете встречаться с существами далеко не столь однозначными. Это так называемые «персонажи». Не боссы, а просто уникальные привидения, которых невозможно поймать обычным способом. Здесь в силу вступает самый главный элемент



игры – возможность взаимодействия с окружающим миром. Luigi's Mansion требует от игрока прежде всего внимательности. В этом плане игра куда ближе к Zelda, нежели к стандартным платформерам, тем более что бегает Луиджи весьма посредственно, а прыгать и вовсе не может. Чтобы победить персонажа-«папу», нужно дождаться, пока тот перестанет кидаться зубастыми книгами и начнет лениво потягиваться в кресле. Привидение-«маму» нужно отвлечь от наведения марафета и устроить в комнате небольшой сквознячок, отодвинув плотные занавески от разбитого окна. Их любящую музицировать дочку можно поразить своими знаниями и умениями, сначала наиграв на куче инструментов главную тему Mario Bros. (не беспокойтесь, это делается почти автоматически), а затем засосав пылесосом злобные листочки с нотами. Младший годовалый сынок приходит в ярость, если взрослые трогают принадлежащие ему вещи, в частности, деревянную лошадку и любимый мячик. Старшему сынуобжоре совсем не нравится, когда у него же из-под носа крадут горы еды. Ну и так далее. В доме обитает две дюжины таких привидений, каждое со своими странностями. И к каждому нужно найти свой подход…

Технически **Luigi's Mansion** просто великолепен. GameCube показывает себя с лучшей стороны, демонстрируя нам невиданные доселе эффекты освещения. Отличный объемный туман, сложнейшая архитектура комнат (вам будет трудно найти хотя бы одну прямую линию) – все это служит хорошим доказательством того, что новая консоль Nintendo способна справляться с самыми сложными заданиями. Игра у Miyamoto получилась крайне увлекательной и оригинальной, но, увы, очень короткой. Вы пройдете **Luigi's Mansion** примерно за десять часов. Играть заново практически не имеет смысла – помимо слегка изменившегося расположения привидений все в ней останется по-прежнему. Тем не менее, для проекта, созданного всего лишь за год, **Luigi's Mansion** чрезвычайно хорош и с легкостью вписывается в компанию куда более именитых нинтендовских творений.

WaveRace Blue Storm



VIDEO НА DUCHE

Жанр: Water Racing **Издатель:** Nintendo
Разработчик: Nintendo Software Technology **Количество игроков:** 1-4
Онлайн: www.nintendogamecube.com/

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9657

Студия Nintendo Software Technology (проще NST), вероятно, многим из вас незнакома. Между тем, эта молодая команда уже отметилась на N64 совершенно великолепным Ridge Racer 64, который, не побоюсь этого заявления, на голову превосходил Namco'вский оригинал легендарной гонки.

Сергей Овчинников

Когда мы узнали о том, что именно этой команде поручено создание сиквела лучшей гоночной игры в истории Nintendo, особенного беспокойства эта новость не вызвала. Однако не слишком радужные впечатления от демонстрации ранней версии игры на E3, а позже и на Nintendo Show в Лондоне, навели нас на печальные мысли о том, что триумфальное возвращение **WaveRace** может и не состояться.

Первым впечатлением от уже полностью завершенной игры, которая пришла к нам в редакцию вместе с остальными премьерными проектами, также было некоторое разочарование. **WaveRace**, казалось, стал медленнее, а графика не претерпела столь уж значительных перемен. Однако уже спустя десять или пятнадцать минут тучи, нависшие над игрой, внезапно рассеялись. **WaveRace: Blue Storm** оказался проектом, что называется, «с изюминкой».

Отныне волны – это не еще один тип поверхности, по которому можно с ветерком гонять на катерах, а сложный ландшафт, особенностями которого игрок может (и должен!) эффективно пользоваться. Буквально через несколько минут вы сможете ощутить это в самой игре – ощущения от скольжения по гребню волны просто непередаваемые.





Поначалу в игре напрягает буквально все – от странного управления до бликов на воде и простоватого заднего плана. Еще больше возмущения вызывает тот факт, что NST умудрилась снабдить свой супершедевр всего лишь восемью трассами, из которых по крайней мере три являются вольными интерпретациями оригинальных треков из **WaveRace**. Однако уже через несколько минут все начинает становиться на свои места. Прежде всего, графическое оформление. Основной задачей для себя команда разработчиков считала вовсе не достижение эффекта «силиконовой воды» или сногсшибательного визуального ряда. Напротив, NST требовалось создать реа-

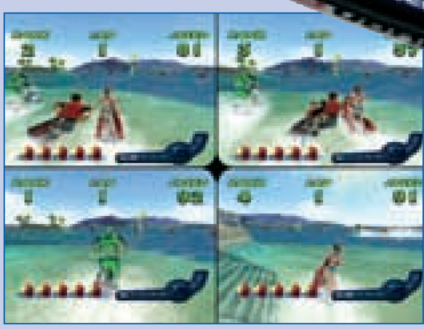
rating

Сергей Овчинников	9	Самая продуманная и технологически совершенная водная гонка. NST великолепно справилась с поставленной задачей.
Сергей Амирджанов	10	Уникальное переосмысление идей оригинального WaveRace для многих бывалых игроков станет настоящим откровением.
Дмитрий Эстрин	9	Увлекательнейший игровой процесс плюс великолепнейшая графика: за исключением нескольких незначительных багов.
Максим Заяц	9	Пожалуй, одна из лучших гонок, дающая полное ощущение свободы и скорости. Великолепные 3D-волны, несравненные погодные эффекты.

37
средний балл
9,3



В оригинальном WaveRace арктическая трасса была самой неинте-ресной. В новой же игре это одно из самых захватывающих зрелищ.



В WaveRace можно играть вчетвером в режиме split screen, без потери детали-зации и на большой скорости.

листичную физическую модель, достаточно универсальную для того, чтобы создавать абсолютно любые погодные эффекты на любой из трасс, дополняя и расширяя таким образом игровой процесс. Отныне волны – это не еще один тип поверхности, по которому можно с ветерком гонять на катерах, а сложный ландшафт, особенностями которого игрок может (и должен!) эффективно пользоваться. Буквально через несколько минут вы сможете ощутить это в самой игре – ощущения от скольжения по гребню волны просто непередаваемые. Грамотный игрок быстро найдет массу способов получить преимущество, правильно используя волны любой высоты и формы. Впрочем, задача эта серьезно осложняется наличием в игре самых разнообразных погодных эффектов, позволяющих буквально преобразить любую трассу. От густого тумана и мелкого дождичка - к настоящему шторму с громом и молнией и, разумеется, многометровыми волнами. А восемь доступных трасс в результате оказываются не стандартными восемью треками, а фактически, восемью мирами, по которым продолжено



добрых два десятка различных маршрутов на манер гонок в Ridge Racer. А если умножить все это на массу доступных погодных условий, то получится, что количество вариантов почти не поддается подсчету. Кроме того, игра стала заметно сложнее и обогнать компьютерных соперников (а порой и просто удержаться на трассе, правильно объезжая цветные буйки) теперь весьма и весьма трудно.

WaveRace: Blue Storm – редчайший случай неожиданно оправдавшихся надежд. Игра получилась просто великолепной, и ее должен иметь в своей библиотеке каждый владелец GameCube.

Super Monkey Ball

Жанр: Action/Puzzle **Издатель:** Sega
Разработчик: Amusement Vision
Количество игроков: 1-4 **Онлайн:** www.amusementvision.com/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9744

Эту игру вы полюбите или возненавидите с первого взгляда. А если не взгляда, то с первого момента прохождения первого же простого уровня. Кому-то веселые обезьянки покажутся милыми и смешными, а кому-то — глупыми и неуместными. Дело вкуса. Подавляющему большинству населения нашей редакции Monkey Ball все-таки нравится.

Сергей Овчинников

Основная цель игры – управляя шариком с обезьянкой внутри, докатить его до финишной отметки уровня, попутно собрав максимальное число разбросанных по пути бананов. За сто собранных бананов, помимо массы призовых очков, дают дополнительно одну жизнь. На прохождение целой цепи головоломок (на easy из 10, на normal из 30 и на hard из 50 уровней) даются три жизни



Даже бонус-уровни в Monkey Ball далеко не так просты, как кажутся. Здесь вашим главным противником выступит время. Для идеального результата нужно собрать все бананы.

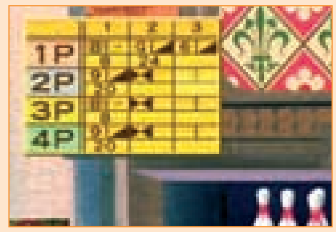




Достигнув цели после долгих и опасных путешествий по игровому полю, вы удостаиваетесь салюта.

и пять аркадно-автоматных continue. Все уровни подвешены в воздухе на фоне каких-нибудь замечательных пейзажей – от красивейших гор до тропического леса и космической станции. Иногда это монолитные, хитроумно изогнутые платформы, иногда - разъезжающиеся во все стороны и хитроумно соединяющиеся блоки, плоские и с богатым ландшафтом, без изысков и с самыми невероятными техническими приспособлениями, наподобие лифтов, катапульт, шестеренок и прочих безумных устройств. Прохождение уровней-головоломок – это лишь та часть игрового процесса **Monkey Ball**, которая была доступна в игровых автоматах. Приставку же Super игра получила благодаря массе дополнительных элементов и многопользовательских мини-игр. Так, например, в лице Monkey Race вы получите почти полноценную скоростную гоночку, являющуюся веселым миксом Sonic'а и Mario Kart. С шестью разнообразными трассами и даже собственным чемпионатом. В Monkey Fight обезьянки экипируются молотками и пытаются спихнуть друг

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ



друга с уровня, зарабатывая таким образом очки в раундах. В мини-игре под названием Monkey Target вы сможете полетать со своими обезьянками на манер Pilot Wings. Все эти режимы доступны как для одиночного режима, так и для игры с друзьями через split screen. Кроме

Прохождение уровней-головоломок – это лишь та часть игрового процесса Monkey Ball, которая была доступна в игровых автоматах. Приставку же Super игра получила благодаря массе дополнительных элементов и многопользовательских мини-игр.

того, существуют еще три полноценные мини-игры, имитирующие различные виды традиционного спорта в веселой обезьяньей манере – гольф, боулинг и бильярд.

Monkey Ball – отличная игра для большой компании. Наверняка многие будут от нее просто без ума. Остальным же остается лишь посоветовать относиться к жизни, и уж тем более к играм, с надлежащим чувством юмора. END

rating

Сергей Овчинников	8	Очень простая по идее и исполнению, но, тем не менее, весьма интересная и сложная игра.
Сергей Амирджанов	8	Уникальная и разнообразная игрушка, которой недостает лишь традиционной Nintendo'вской отшлифованности игрового процесса.
Дмитрий Эстрин	8	Довольно оригинальная аркадная головоломка, которую, однако, несколько портит сверхчувствительное управление.
Максим Заяц	7	Красивая, оригинальная игра-головоломка с замороченным управлением и неясными целями. На любителя.

31
средний балл
7,7

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

DEMO НА DUCHE

PC

Илья Сергей

В романе Булгакова «Мастер и Маргарита» встречается утверждение о том, что правду говорить легко и приятно. Лично я полностью с ним согласен, ибо много раз оно подтверждалось в повседневной жизни. Взять хотя бы мое недавнее знакомство с демкой замечательной игры Return to Castle Wolfenstein. Рассказывая вам о ней, мне не придется изворачиваться и юлить, всеми силами пытаясь сохранить хорошее впечатление о грядущем проекте. Как раз наоборот, демка Return to Castle Wolfenstein настолько хороша, что правду о ней говорить легко. А самое главное, приятно.



Жанр: 3D-Action **Издатель:** Activision **Разработчики:** Gray Matter Interactive, Nerve Software
Онлайн: www.castlewolfenstein.com/ **Дата выхода:** ноябрь 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7329

Для начала — небольшая вводная часть. Ни для кого не секрет, что игра **Return to Castle Wolfenstein** (далее — просто **RtCW**) создается одновременно двумя командами разработчиков. Тогда как Gray Matter Interactive во главе с директором проекта Дрю Маркхэмом занята исключительно синглом в стиле Half-Life, другая команда, именуемая Nerve Software (замечательное название!) и возглавляемая выходцем из ID Software, параллельно разрабатывает сверхкачественный мультиплеер. Именно вторая составляющая игрового процесса и послужила каркасом для первой демки, а точнее, multiplayer-теста. Позвольте сразу оговориться — весь дальнейший обзор представляет собой мои личные впечатления от довольно продолжительной игры в **RtCW MPTest**, которыми я и спешу с вами поделиться.





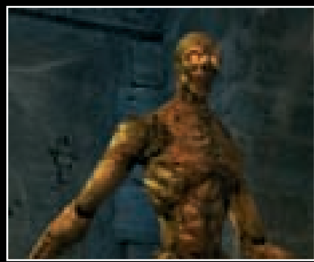
Return to Castle Wolfenstein обещает нам то, по чему мы уже давно соскучились - сильный single-player режим.

Когда выходит демка ожидаемой игры, невольно заостряешь внимание на самых незначительных деталях — вплоть до логотипа (который, кстати, весьма напоминает фирменный логотип Quake 3 Arena) и красоты менюшек. Именно с них и началось мое знакомство с **RtCW MPTest**. Менюшки несказанно порадовали — настолько стильно и удобно они выполнены. Красота, одним словом. Но это так, лирическое отступление, — ведь интересует нас, в сущности, совсем другое. Как это ни печально, в **RtCW MPTest** присутствует всего одна карта для многопользовательского режима — зато какая! Карта Beach Invasion в точности воспроизводит события высадки союзных войск во время Второй Мировой Войны на пляже Омаха в Нормандии (фильм Saving Private Ryan, надо думать, не дает никому покоя). Если мне не изменяет память, данный сюжет я видел уже как минимум в двух-трех играх, но стоит признать, что его воплощение в **RtCW MPTest** — лучшее из всего предложенного ранее.

Чтобы сразу окунуться в гущу событий, я подключился к одному из серверов, которые уже в большом количестве присутствуют в Интернете. Первым при-

ятным сюрпризом оказалось то, что даже при пинге 300-400 (а это обычный пинг для модемного соединения) игра идет как по маслу, практически не подтормаживая. Сие означает, что разработчики весьма серьезно доработали сетевой код движка Quake 3 Arena, превратив его в настоящий шедевр.

Беглое изучение предлагаемых игрой возможностей подтвердило мое убеждение в том, что на сей раз обманывать нас разработчики не намерены. Как и предполагалось ранее, нам изначально доступны две стороны (немцы и союзники соответственно), по четыре класса на каждую. Классы таковы: солдат, инженер, медик и лейтенант. Не стоит сразу кривить губы в презрительной усмешке: мол, обещали, Team Fortress, а тут... Во-первых, в **RtCW** один класс сочетает в себе множество возможностей, в отличие от узкоспециализированных классов Team Fortress. Во-вторых, в пресловутом Team Fortress можно было победить, не используя и половины предложенных классов. В **RtCW** такой трюк не проходит. Единственная доступная в **RtCW MPTest** миссия не может быть пройдена без использования всех классов. Например, никто кроме солдата не умеет обращаться со снайперской винтовкой, огнеметом и фаустпатро-



В игре вас ждет встреча не только с традиционными фашистами, но и с плодами их научных разработок...

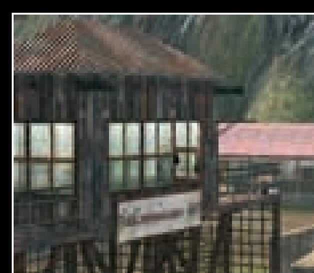
ном. А без снайпера и огнеметчика, согласитесь, — это не жизнь. Идем дальше. Только инженер сможет пробить брешь в защитных бастионах врага при помощи взрывчатки с часовым механизмом. И только он умеет ремонтировать сломанные станковые пулеметы и другое оружие, которое имеет обыкновение портиться при попадании заряда фаустпатрона или при взрыве гранаты. Только медик способен лечить раненых. Кстати, «раненых» — не значит тех, у кого мало здоровья. Дело в том, что часто случаются ситуации, когда вы уже не в состоянии пошевелиться — но и отреспауниться тоже сразу не получается. Вот и приходится ждать врача, который своими чудодейственными уколами вмиг поставит вас на ноги. Что касается четвертого класса, лейтенанта, то это, безусловно, самый ценный персонаж в игре. Во-первых, только он может разносить сумки с боеприпасами для других бойцов, и во-вторых, только он может вызывать подкрепления с воздуха, указывая на цель сигнальными шашками. Как видите, опыт Team Fortress был не только учтен, но и многократно приумножен.



Карта Beach Invasion в точности воспроизводит события высадки союзных войск во время Второй Мировой Войны на пляже Омаха в Нормандии (фильм Saving Private Ryan, надо думать, не дает никому покоя). Если мне не изменяет память, данный сюжет я видел уже как минимум в двух-трех играх, но стоит признать, что его воплощение в RtCW MPTest — лучшее из всего предложенного ранее.

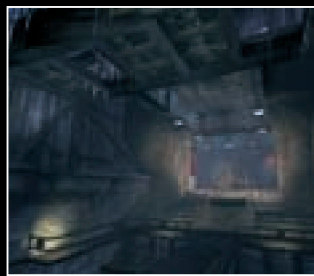


Игра отличается великолепной проработкой анимации и отличными моделями персонажей. Надо сказать, что нацисты у Gray Matter получились куда лучше, чем алкоголики из Kingpin.



Рассказывая про солдата, я вскользь упомянул о том, что он может пользоваться различными видами оружия. Пришло время затронуть и эту тему. Все оружие в **RtCW MPTest** воссоздано на основе реальных образцов и имеет собственные характеристики. Для первого теста его, пожалуй, даже многовато. Здесь и три вида автоматов (MP40, Thompson и Stan, обладающий повышенной убойной силой, но быстро перегревающийся), и снайперская винтовка Маузера, и ручной пулемет (вот его-то я как раз и не могу припомнить), и фаустпатрон, и, самое главное... (звучат фанфары!), огнемет! Кто мог ожидать, что в первой же демке нам продемонстрируют оружие, которое, по сути, является одной из главных feature игры. Он просто великолепен! До выхода **RtCW MPTest** лучшим огнеме-

том, созданным в играх жанра 3d-action, я считал огнемет из KingPin. Но **RtCW** — это, несомненно, новый этап. Описывать эффекты при стрельбе из данного приспособления — неблагодарное занятие. Дело не спасают даже скриншоты, ибо это надо видеть собственными глазами. Сфера применения огнемета чрезвычайно широка. Тут и зачистка коридоров, и выжигание дотов противника – ведь струя пламени, ворвавшись в замкнутое помещение, начинает постепенно заполнять его. Особенно поражает данное зрелище, когда наблюдаешь его со стороны. Есть, правда, один неприятный баг, связанный с этим видом оружия. Дело в том, что огнемет почему-то работает под водой. Упущение. Но даже несмотря на него, я с гордостью ставлю огнемет из **RtCW** в один ряд по зрелищности с Bullet Time из Max Payne.





Один из самых знаменательных новых эффектов доработанного движка Q3A - великолепные огнеметы



Что до остального оружия, оно также выполнено на достойном уровне. Это касается как внешнего вида, так и технических характеристик. Очень порадовала снайперская винтовка. В последний год в жанре 3d-action стало модно совмещать использование снайперского прицела с эффектом «дрожания рук». В RtCW данный эффект воплощен наиболее грамотно и удобно. Во время использования прицела на экране появляется некая полоска, характеризующая «силу дрожания рук» Со временем она убывает - дескать, ты прицеливаешься тщательнее. Параллельно с ней убывает и сам эффект. Единственное, что не порадовало из оружия, - это пулемет. Во-первых, выглядит он абсолютно нереально, а во-вторых, его использование на дальних дистанциях неэффективно по причине большого разброса, а на ближних огнемет или автомат куда предпочтительнее. Да и ходит игрок с этой бандурой в руках со скоростью черепахи. Еще один неприятный момент: союзникам изначально доступен MP40, а фашисты могут сразу использовать автомат Томпсона или Stan американского производства. Я бы еще понял возможность захватывать их в бою в качестве трофеев, так нет же - они доступны сразу. Я думаю, это просто недоработка демо-версии, и в финальном релизе такого не будет.

Пара слов о технической стороне дела. В графическом плане движок Quake 3 Arena, которому уже почти два с половиной года, смотрится как новый, а анимация бойцов выполнена на высочайшем уровне. Звук также сделан необычайно качественно, особенно выстрелы. Собственно, звуковое оформление и создает ту атмосферу, благодаря которой игра (а точнее, пока только малая ее часть) сразу запоминается как нечто новое и самобытное. Ее удачно дополняют хорошо озвученные реплики, постоянно звучащие на поле боя (все они — и просьбы, и приказы — выбираются из специальной менюшки прямо во время игры, наподобие Unreal Tournament).

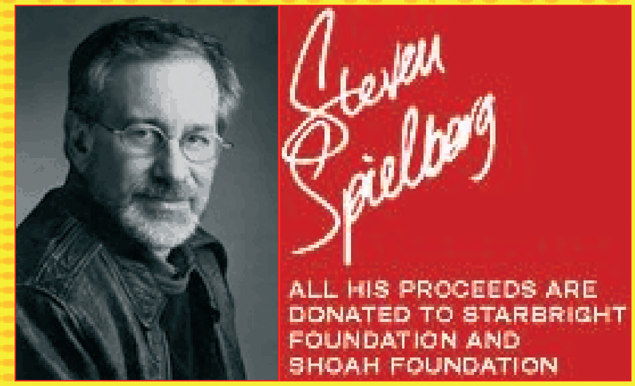
В графическом плане движок Quake 3 Arena, которому уже почти два с половиной года, смотрится как новый, а анимация бойцов выполнена на высочайшем уровне. Звук также сделан необычайно качественно, особенно выстрелы. Собственно, звуковое оформление и создает ту атмосферу, благодаря которой игра (а точнее, пока только малая ее часть) сразу запоминается как нечто новое и самобытное.



Сперва у меня было желание сравнить **RtCW** с другим недавним военным хитом, Operation Flashpoint. Но вскоре пришлось признать бредовость этой затеи. OFp — серьезный тактический симулятор, а **RtCW** (по крайней мере, в плане мультиплеера) — это чистой воды action, лишь слегка затронутый тактическими элементами, и то больше для красоты. Pure action, как сейчас модно говорить.

В общем и целом, впечатление **RtCW MPTest** произвел где-то на «пятерку» с маленьким минусом. Минус — за небольшие недоработки и некоторые неиспользованные возможности. Но если разобраться, на то она и демка, чтобы показать только вершину айсберга, поэтому минус можно во внимание не принимать. Как вы считаете?

LEGO & STEVEN SPIELBERG MOVIEMAKER SET



Максим Заяц и Сергей Овчинников

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5432

Признаться, еще два года назад я довольно уверенно относил всю без исключения продукцию компании **LEGO** к возрастной категории «до 7 лет» и искренне жалел, что мне в семилетнем возрасте приходилось играть с деревянными кубиками. Осознание того факта, что **LEGO** очень любит снабжать свои пластмассовые конструкторы разного рода электронной начинкой неожиданно пришло после изучения ассортимента магазина **e-shop**. После этого мне пришлось резко сменить свое политически неграмотное мнение на прямо противоположное. Электронные конструкторы **LEGO** достаточно интересны и сложны не только для детей, но и для взрослых. Одно из подтверждений этой непреложной истины сейчас занимает добрых три четверти моего письменного стола. У него есть имя. Его зовут **LEGO & Steven Spielberg Moviemaker Set**. Этот комплект предназначен для тех, кто хочет попробовать себя в роли кинорежиссера. И возраст при этом не имеет никакого значения...

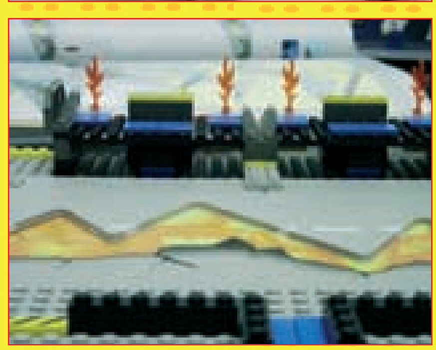
Под крышкой огромной (и довольно тяжелой) красочной коробки в художественном беспорядке разбросаны пакеты с различными деталями, придавленные тремя солидными томами инструкции и камерой с длиннющим кабелем. При более внимательном изучении там обнаружился еще и CD-ROM с программным обеспечением, и картонки с декорациями. С энтузиазмом мы принялись за распаковку всего этого добра, и очень скоро пришли к выводу номер один: у режиссера должно быть ОЧЕНЬ МНОГО свободного времени. Количество деталей конструктора способно повергнуть в шок людей деловых и впечатлительных и привести в творческий восторг всех остальных. Основной (и единственный) минус этого набора заключается в том, что все детали разложены по доброму десятку пакетов, пакетиков и пакетищ без всякой видимой последовательности. Мы немедленно убедились в этом, приступив к сборке. Решение пришло само собой: все пакеты были безжалостно выпотрошены в одну коробку, после чего мы провели несколько незабываемых часов, выкапывая оттуда различные (и порой очень мелкие) детали. А на столе постепенно вырастал игрушечный город – вернее, небольшая его часть. Кусок улицы, два небоскреба, машина с двумя







Полный комплект на операционном столе. Ближайшие три часа будут проведены в процессе сборки.



Собрана дорога и подвижные основания для саморазрушающихся небоскребов. Установлены языки пламени.



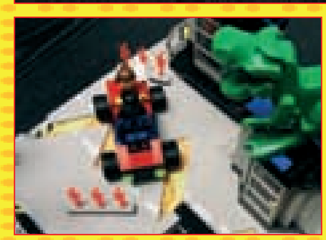


Камера установлена на операторский кран, а машинка уже заняла свое место на съемочной площадке под прожекторами.

человечками и одной кошкой... Все это ненастоящее, но не потому что игрушечное. Все это – декорации для съемок будущего фильма-катастрофы. Хитрый механизм, скрывающийся под небоскребами, позволяет одним движением незаметного рычажка обрушить любое здание. За ним уже устремляются в небо языки пластмассового пламени. Асфальтовую дорогу разрывает гигантская трещина, заполненная огненной лавой. За машиной с перепуганными людьми бежит зеленый динозавр. Вдали виднеются огни большого картонного города... а на переднем плане развернута настоящая съемочная площадка. Пластмассовый Стивен Спилберг снимает сцену со специальной подвижной платформы – она управляется разными рычажками и колесиками, – с боков на декорации нацелены два прожектора, неподалеку дежурит пожарник со своим брандспойтом, суетятся ассистенты, ездит специальная вентиляторная установка. Словом, все как на самом деле.

Позвольте– позвольте! Все это, несомненно, здорово, но как же обещанная «всевозрастность» набора? Даже в десять лет уже не интересно просто играть в куклы, душа просит креатива и творческого самовыражения. Никаких проблем – пожалуйста! Пластмассовый Стивен Спилберг уступает место миниатюрной WEB-камере, которая устанавливается на ту же самую подвижную платформу. Камера эта снабжена кнопкой включения, микрофоном, регулятором настройки резкости и индикатором работы. Она подключается к компьютеру через скоростной порт USB и в комплекте с программой Studio Action из того же набора позволяет снять и смонтировать самый настоящий фильм, даже со спецэффектами. Кто сказал, что это слишком сложно? Подробная и увлекательная инструкция на русском языке содержит не только информацию по сборке комплекта и работе с программами, но еще и массу другой полезной информации. В первую очередь это советы начинающему режиссеру. Знаете ли вы, как озвучить цокот копыт лошади? Нет? Оказывается, для этого достаточно иметь всего лишь два пустых стаканчика из-под йогурта. Как изобразить отблески пламени? Нужно просто посветить фонариком через красный фантик от карамели. Злодей, которого мы снимаем снизу вверх, выглядит сильным и страшным. Ну а нашего героя можно снять сверху – тогда он будет казаться маленьким и беззащитным. Эти и многие другие советы расположены в разделе «Мастеркласс». Помимо того в инструкции есть масса вставок с интересными фактами из истории кинематографа. Написано все легко и интересно – далеко не каждую инструкцию с удовольствием прочитываешь от начала до конца. Ну и снять фильм после этого – плевое дело.





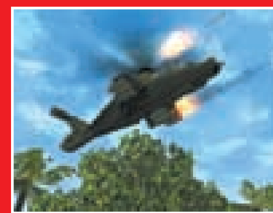
Вот все, что удалось собрать из базового комплекта. Небоскребы, динозавры, автомобили и целая киностудия в одном флаконе.

Ну хорошо, фильм снят и сотню раз продемонстрирован друзьям и родителям. Что дальше? Во-первых, кто сказал, что фильм может быть только один? **LEGO** выпускает множество наборов, большинство из которых прекрасно подойдет для создания декораций к новой картине. К тому же, героями фильма вполне могут быть и обычные люди. Ну а во-вторых, камеру из этого набора можно использовать и для общения через Интернет – она для этого прекрасно подходит. Только не отдавайте ее надолго родителям: видеотелефон – штука хорошая, но надо же когда-то и фильмы снимать...



HIT
стр. 018-047

Comanche 4
Разработчики решили не гнаться за двумя зайцами, пытаясь



одновременно угодить и поклонникам серьезных симуляторов, и фанатам качественных Action-игр.

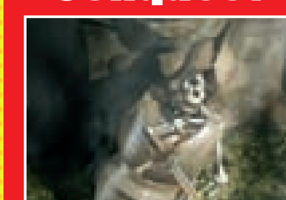
Metal Gear Solid 2



Терроризм — главная тема MGS, красной линией обвившаяся вокруг хрупкой шеи сюжетной линии.

Resident Evil GameCube
11 сентября 2001 года, за трое суток до японской премьеры GameCube, издательство Capcom сделало объявление столь неожиданное и сенсационное.

American Conquest



Команда GSC Game World, покорив мир “Казаками”, приступила к реализации совершенно нового проекта...

COMANCHE 4

Дмитрий Эстрин



PC

Пообщавшись не так давно с человеком, прекрасно разбирающимся во всевозможных компьютерных симуляторах, я выяснил, что создатели подобных игр рано или поздно сталкиваются с определенными проблемами.

Жанр: action/симулятор **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Novalogic
Локализация: Snowball Interactive **Онлайн:** www.novalogic.com/games/Comanche4/ **Дата выхода:** начало декабря 2001 года

Дополнительная информация: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9450**

Основная проблема заключается в том, что разработчики время от времени теряют ориентиры – как это ни парадоксально, они забывают, что и для кого они делают. В результате может получиться либо среднестатистический action, либо среднестатистический симулятор «для своих».

Компания Novalogic пошла другим путем. Разработчики решили не гнаться за двумя зайцами, пытаясь одновременно угодить и поклонникам серьезных симуляторов, и фанатам качественных action-игр. Было заявлено, что четвертая часть Comanche будет представлять собой action-ориентированную игру, которая, учитывая специфическую тематику, наверняка заинтересует и «симуляторщиков».

В то же время очевидцы утверждают, что реализма хватает и в управлении, и в физической модели – все вроде бы сделано максимально серьезно. Не желая спорить с пресловутыми очевидцами, расскажу о том, что лично мне удалось увидеть на стенде Novalogic на ECTS'2001.



Четвертый Comanche четко идет по стопам своих предшественников - никаких симуляторных заморочек! .





Движок новой игры выглядит весьма впечатляюще. По крайней мере, NovaLogic больше не любит воксели.

Полноценным симулятором **Comanche 4** назвать невозможно. Кто бы что ни говорил, это action, чрезвычайно динамичный и притом довольно-таки реалистичный. Если даже человек впервые видит компьютерную игру, вряд ли у него появятся сложности с подъемом боевого вертолета в воздух и выполнением хитрых маневров. Физическая модель и особенности управления действительно реалистичны, но структура миссий и способы их прохождения аркадны до безобразия. В самом хорошем смысле этого слова. **Comanche 4** впечатляет.

Вообразите себе симулятор, который сочетает в себя такие качества, как простота, разнообразие и насыщенность действия. Пустые слова? Ничего подобного. Несколько минут, проведенных за ранней версией игры, оказались прекрасным подтверждением всех без исключения заявлений разработчиков. А в том, что ничего подобного до сих пор еще не было, вы



сможете убедиться сами, взглянув на скриншоты и самостоятельно оценив технологический уровень **Comanche 4.**

Если в первую очередь впечатление производит графика, то во вторую – управление. Вертолетом мы управляем примерно так же, как героем в обычном 3D-action'е. То есть с помощью клавиатуры передвигаемся, с помощью мышки целимся и стреляем. Такая схема управления работает в **Comanche 4** безукоризненно — джойстик по большому счету не нужен. С другой стороны, создатели четвертой части знаменитого сериала не стали забывать о поклонниках настоящих симуляторов. Специально для них предусмотрена возможность управления с помощью всевозможных джойстиков, штурвалов, рулей и педалей. Однако, по-



вторюсь, классика в черном — «ASWD» на клавиатуре и две кнопки на мышке – покоряют с первых же минут игры.

Одним из самых значительных достоинств **Comanche 4** следует считать невероятное разнообразие игрового процесса. Нашему вниманию предлагается шесть кампаний для одиночной игры, каждая из которых состоит из 3-5 миссий. Сценаристы утверждают, что кампании посвящаются самым актуальным военно-политическим событиям. Примечательно то, что не всегда главным героем в них оказывается пилот RAH-66. Игрок – лишь один из участников событий. Об этом говорят прежде всего сами миссии, точнее, задачи, которые в них ставятся. Если необходимо предоставить воздушное прикрытие для бойцов спецназа Delta Force, то понятно, что нам в предстоящей операции отводится второстепенная роль. В других миссиях придется предотвращать использование террористами биохимического оружия, наносить сокрушительные удары по авианосцу и даже защищать своего президента. А что вы скажете, например, о налете на суда наркоторговцев, переправляющих контрабандный товар в Америку? Конечно, разработчики не удержались и связали некоторые миссии с последними террористическими актами в США. Крайне интересны подробности подобных операций, но они пока, увы, неизвестны. По крайней мере, было бы наивно думать, что с помощью RAH-66 нам придется отражать налеты «Боингов» на башни Торгового Центра в Нью-Йорке. Еще одна милая деталь: одна из





По всей видимости, в игре будет присутствовать и командный элемент. Особенно в multiplayer-режиме.

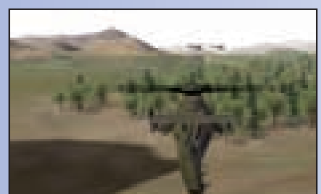
кампаний будет проходить целиком на территории России. Кстати, с точки зрения разнообразия пейзажей и ландшафтов **Comanche 4** придется по вкусу самому требовательному игроку. Тропические джунгли, традиционные пустыни, огромные мегаполисы и морские пространства... Если пустынями и морскими пространствами сейчас никого особенно не удивишь, то джунгли и города – все еще редкость для игр подобного рода.

Comanche 4 поражает высокой детализацией самых незначительных объектов. При виде вертолетной площадки, на которой мы оказываемся в самый первый момент игры, сложно сдержать восхищенный вздох. На окнах построек можно разглядеть жалюзи, а в машинах — увидеть водителей. Бегающие солдаты – совершенно нормальное для **Comanche 4** и довольно редкое для всех остальных симуляторов явление – полбеды. При известном старании мы можем даже разглядеть их лица. Эффектно выглядят деревья. Программисты смоделировали как небольшие лесные массивы, так и отдельные юниты, дизайнеры уровней все это совместили, и результат получился очень аккуратным и реалистичным. По крайней мере, о мелких кустарниках и лесах в виде пятнистых зеленых ковров можно забыть, как о страшном сне. И в общем, о том, что графики такого уровня еще нигде не было, можно с полной ответственностью заявить уже сейчас. К технологической стороне дела, впрочем, мы вернемся чуть позже.

Как уже говорилось, **Comanche 4** насыщен качественным action'ом. Уничтожать своих противников не слишком сложно, но чрезвычайно приятно. Прямолинейность шутера несколько сглажена общим разнообразием игрового процесса. Чтобы игрок не слишком расслаблялся, разработчики ввели в игру развернутую модель повреждений. Точными попаданиями наши многочисленные противники могут повредить двигатель, систему прицеливания, вооружение, фюзеляж и так далее. Самое интересное то, что все это окажет реальное влияние на игровой процесс, но особого смысла начинать игру заново не будет. Это только один из элементов fun'а, как замечают сами разработчики. При этом обвинить создателей **Comanche 4** в том, что игровой процесс бездумен и примитивен, никак не получится. Некоторые миссии невозможно пройти, действуя напролом, сметая все и вся на своем пути. Огромное значение в прохождении отдельных кусков игры будет иметь то, насколько бесшумно и незаметно для своих противников вы действуете.

Если даже человек впервые видит компьютерную игру, вряд ли у него появятся сложности с подъемом боевого вертолета в воздух и выполнением хитрых маневров. Физическая модель и некоторые особенности управления действительно реалистичны, но структура миссий и способы их прохождения аркадны до безобразия. В самом хорошем смысле этого слова.

Невероятно высок уровень интерактивности. Уничтожить можно



практически все, от мелких (в масштабах предстоящих сражений) пехотинцев до крупных строений. Своеобразным символом **Comanche 4** успел стать скриншот, где изображен висящий над водой вертолет. Точнее, символом стал не скриншот, а безмерно удивившие всех круги на воде. Некоторое время назад бытовало мнение, что все это – наглый обман, иллюзия, а круги вообще были нарисованы в Photoshop'е. Официально заявляю: никакого обмана нет. А круги, напротив, есть, причем в динамике все выглядит просто восхитительно. Более того, под зависшим вертолетом сгибается трава и деревья, поднимаются клубы пыли на соответствующей территории... Подобные эффекты прекрасно оживляют окружающие пейзажи, которые выгодно отличаются от своих куда более унылых собратьев в среднестатистических симуляторах. Вообще, со взрывами, дымом и прочими спецэффектами в **Comanche 4** все в полном порядке. В этом смысле игра более чем адекватна.



Стоит добавить, что локализацией **Comanche 4** в России занимается небезызвестная нашим читателям компания Snowball Interactive, а это уже значит очень многое. У нас **Comanche 4**... то есть, простите, «Команч IV», выйдет одновременно с американской и европейской версиям в декабре сего года. Кстати, совсем скоро должен открыться русскоязычный сайт, посвященный этой игре.

Уверен, что к теме **Comanche 4** нам придется еще не раз вернуться. Совсем скоро на страницах журнала появится эксклюзивная информация из первых рук, и не исключено, что нашим экспертам удастся познакомиться с игрой до ее выхода. Так что следите за анонсами. END

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru



Сначала были Аллоды. Потом — Проклятые Земли.

Демиурги

Новый проект Nival Interactive

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

games.1c.ru
www.nival.com
www.etherlords.com

Фирма "1С"

Nival Interactive

Powered by GameSpy



Выход игры: IV квартал 2001 г.



METAL GEAR SOLID 2

PS2

Давайте ненадолго забудем о том, что из-за событий 11 сентября в Нью-Йорке американский релиз Metal Gear Solid 2 мог оказаться под угрозой срыва. Сейчас в гораздо большей степени нас должен волновать вопрос о том, в каком виде предстанет игра, когда она все-таки соизволит появиться на прилавках магазинов.

Жанр: Tactical Espionage Action **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami Computer Entertainment Tokyo **Главный дизайнер:** Hideo Kojima **Онлайн:** www.konami.co.jp/ **Дата выхода:** 13 ноября 2001

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9026

Причины опасений прозаичны. Терроризм — главная тема **MGS2**, красной линией обвившаяся вокруг хрупкой шеи сюжетной линии. Еще чуть затянуть петлю, и удушье неминуемо. По злой иронии судьбы фатальный рывок был сделан: события в игре так или иначе разворачиваются в окрестностях Нью-Йорка. Более того, ходили слухи, что по задумке авторов в конце гигантский робот Metal Gear Ray должен был разрушить те самые злополучные башни-близнецы и вообще чуть ли не снести весь город. Слухи так и остались слухами — эпизод из игры был удален. Но все равно разработчикам можно только посочувствовать. На фоне последних событий все их сюжетные изыски приобретают какой-то особо жутковатый оттенок и смотрятся немного некстати. И страдает от этого в первую очередь главный козырь **MGS2** — продуманная до мельчайших деталей драматическая история, уже ставшая отличительной чертой и одним из главных козырей сериала. Нью-Йорк и террористы — тема отныне закрытая, и как собирается выпутываться из этой неприятной ситуации Hideo Kojima, вопрос еще тот. В данный момент Konami в спешке «пересматривает содержание игры». Не исключена вероятность того, что **MGS2** сильно изменится. Насколько сильно, страшно даже подумать. Но давайте, как обычно, надеяться на старое, испытанное временем русское народное средство «авось прокатит». Все равно до тех пор, пока игра не выйдет, строить какие бы то ни было гипотезы бессмысленно. Так что сейчас мы просто оглянемся назад и еще раз посмотрим на мир, который Konami собиралась подарить нам в ноябре этого года.



Леонарда F

Люди, не понаслышке знакомые с первой частью MGS, надеюсь, еще не забыли о том, что там присутствовало два варианта концовки. Возникает закономерный вопрос: а какой, собственно, из этих вариантов можно считать настоящим? Разработчики, охотно делящиеся различными подробностями относительно сюжета, на этом месте начинают строить из себя партизанов. Многие журналисты сходятся во мнении, что истинным финалом является тот, где Meryl Silverburgh погибает. На это указывает хотя бы то, что актриса Kyoko Terase, озвучившая Мерил, в **MGS2** играет роль нашей соотечественницы Ольги Гурлукович (Olga Gurlucovich). К тому же ни в трейлерах, ни в демо нет ни одного упоминания о Мерил. Как бы желая компенсировать этот пробел, Konami порцию за порцией вываливает на игроков кучу интригующей информации о новых персонажах. Fortune, Ninja, таинственный Anonymous — их присутствие только запутывает, но никак не проясняет фабулу **MGS 2.** Неподдельный интерес вызывает и некий Solidus Snake, 43-й президент Соединенных Штатов, скрывающийся под именем George Sears. Как пошутили у нас в редакции, «Снейков теперь трое: один хороший, другой плохой, а третий — президент» :) Впрочем, старые знакомые герои подчас преподносят гораздо больше сюрпризов. Скажем, вас никогда не волновал вопрос, отчего Revolver Ocelot, которому, как известно, заботливый Gray Fox ампутировал руку еще в первой части, по-прежнему продолжает щеголять на скриншотах, размахивая двумя руками? Разработчики прозрачно намекают, что новая конечность — это трансплантированная кисть Liquid Snake'а, которая могла повлиять на разум Оцелота не самым лучшим образом. Раздвоение личности? Не исключено. Как бы то ни было, именно Revolver Ocelot выкрадывает с базы на Аляске планы Metal Gear Rex и начинает продавать их правительствам стран, готовых выложить за этот секрет немалые деньги. Действие **MGS2** берет старт на танкере Discovery, используемом для перевозки экспериментальной модели робота Metal Gear Ray, улучшенной модификации Rex'а. Кто и с какими целями ведет его разработку — это предстоит выяснить Solid Snake'у. К несчастью для себя, он попадает на танкер именно в тот момент, когда русские террористы



Любого охранника, временно не исполняющего свои обязанности, можно спрятать, например, в шкаф.

на пару с Revolver Ocelot'ом тоже решают совершить небольшой круиз на борту Discovery. Да, что ни говори, не повезло...

Несмотря на кажущуюся кровожадность, **MGS2** не стремится к насилию. Hideo Kojima не делает



из убийства культа и, по сути, теоретически игру реально пройти, вообще никого не убив. Именно поэтому вначале Solid Snake вооружен лишь модифицированной красавицей Beretta M92F, стреляющей усыпляющими дротиками. Насколько быстро подействует транквилизатор, будет зависеть от того, в какую часть тела вы попали. Выстрелили в ногу — враг начнет хромать и продержится от семи до десяти секунд. Умудрились попасть в шею или в голову — отключится сразу. О том, что произойдет, если вы промажете, лучше не думать. :) Владение этим оружием (которое, кстати, нуждается в перезарядке после каждого выстрела) потребует от игрока изрядной доли умения, и что-то мне подсказывает, что прохождение в стиле «спи, моя радость, усни» придется по душе не каждому. Специально для таких граждан припасены различные смертоносные экземпляры наподобие Heckler & Koch USP, довольно страшной с виду француженки FAMAS и отрады отечественного игрока — AKS-74u, позволяющего нацепить на себя глушитель и подствольный гранатомет. Впрочем, широко распространенные в первой части гранаты, ослепляющие противников и выводящие из строя технику, также не забыты. Но несмотря на обилие вооружения, игра то и дело старается подчеркнуть свою истинную, шпионскую суть. Показателен такой пример. Когда забавляющийся стрельбой Снейк истратит все патроны, пустой магазин окажется у него в инвентаре и впоследствии может быть использован для отвлечения охраны. Своим присутствием инвентарь почтят как старые знакомые (рационы, диазепам, бинокль, сигареты...), так и парочка новых предметов. Пер-



Действие MGS2 берет старт на танкере Discovery, используемом для перевозки экспериментальной модели робота Metal Gear Ray, улучшенной модификации Rex'а. Кто и с какими целями ведет его разработку — это предстоит выяснить Solid Snake'у.



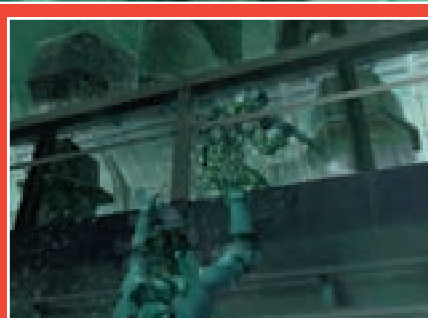






В MGS2 вас поразят не текстуры, а детализация объектов и отличная анимация.

вый из них — сенсор, начинающий вибрировать всякий раз, когда герой оказывается в опасной близости от противника. Незаменимая вещь в случае, если вырубится основной радар. Вторая новинка — бинты. Будучи серьезно раненным, Снейк начинает неаккуратно заляпывать полы кровью. Так как умереть от кровопотери отныне не составит для него особого труда, рекомендуется припомнить курсы молодых медсестер и оперативно сделать перевязку. В противном случае охрана все равно отыщет вас по кровавому следу и ускорит процесс перехода в лучший





Тактические элементы в MGS2 многократно усилены по сравнению с первой частью игры.

из миров. Интересен тот факт, что раненые враги проявляют завидную сноровку и стараются быстрее принять обезболивающее. Так что, как видите, не мы одни такие умные: противник тоже умеет заботиться о своем здоровье.

Да, кстати, насчет охраны. Как там обстоят дела с искусственным интеллектом? Говорят, что он похорошел... еще больше. Отныне солдаты обращают пристальное внимание на тень Снейка и в случае тревоги обследуют помещения более внимательно. Раненые противники стараются вызвать подмогу, ударить или куда-нибудь спрятаться. Особо умные укрываются за спинами товарищей, имеющих бронежилеты и щиты. В отличие от первой части, трупы здесь не исчезают, и если какой-нибудь патруль наткнется на убитого или спящего солдата, поднимется тревога. Старайтесь поддерживать на танкере санитарную обстановку и прячьте тела подальше, в крайнем случае — за борт. :)) Впрочем, оглушенного противника можно использовать не только в качестве балласта, но и в роли живого щита. Схватив врага, не забывайте также как следует его

Отныне солдаты обращают пристальное внимание на тень Снейка и в случае тревоги обследуют помещения более внимательно. Раненые противники стараются вызвать подмогу, ударить или куда-нибудь спрятаться. Особо умные укрываются за спинами товарищей, имеющих бронежилеты и щиты.



потрясти. Не исключено, что этот «рог изобилия» подарит вам какой-нибудь полезный предмет (патроны, например). Вообще же, ничто человеческое супостатам не чуждо. Застаньте солдата врасплох — он выронит оружие и поднимет руки. Хотите над ним поиздеваться? Наведите прицел пониже пояса и наблюдайте за его реакцией. Слабые духом в подобном случае начнут трястись от страха. Как писали на одном известном буржуйском сайте: «Their limbs are individually susceptible to damage» (да простит меня редактор ;)). Короче говоря, будьте милосердны.

Со времен первой части арсенал движений героя заметно расширился. В частности, появился Jumpout Shot — маневр, позволяющий игроку стремительно вываливаться из-за угла с оружием на изготовку. Также Снейк способен какое-то время висеть, уцепившись, к примеру, за перила. В это время на экране находится индикатор Grip. Как только он достигнет нулевой отметки, персонаж со свистом полетит вниз и, если высота достаточно большая, печально скончается от многочисленных ушибов. Вид от первого лица теперь более функционален, и хотя двигаться в этом режиме нельзя, можно использовать его для обзора и для ведения прицельного огня. Скажем, если героя заметил охранник, вы сможете выстрелом выбить рацию у него из рук, прежде чем он сообщит напарникам ваши координаты. И конечно же, наш бравый шпион не растерял умения прятаться и ползать в картонных коробках.

Графически проект выглядит очень привлекательно. Великолепные ролики на движке, качественно анимированные, детализированные модели персонажей... Кое-где, правда, спецэффекты прихрамывают, но таких моментов довольно мало. Единственное, что несколько сбивает с толку — чрезмерно чистые, вылизанные до блеска зеркальные полы на танкере. Красиво, конечно, однако как-то неестественно. Создается впечатление, будто перед приходом дорогого гостя по имени Снейк их специально драил целый дивизион. Для переговоров по-прежнему используется CODEC, но теперь лица персонажей на экране представляют собой трехмерные модели, способные достоверно отражать эмоции. В роли связного на сей раз выступает знакомый нам по первой части Hal «Otacon» Emmerich. Именно общение между героями является сердцем **MGS2**, той изюминкой, что будет держать нас в напряжении на протяжении всей игры. Изюминкой, которая не даст игроку скатиться до банального отстрела противников и заставит задуматься о том, как трудно порой бывает сделать выбор, когда на карту поставлена жизнь. Вопрос в том, своя или чужая... END

RESIDENT EVIL

VIDEO НА DUCHE



Сергей Овчинников

GC

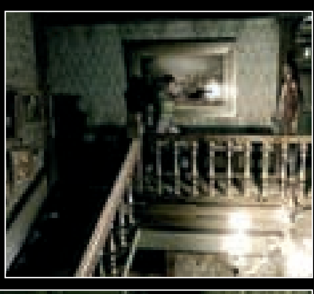
11 сентября 2001 года, за трое суток до японской премьеры новой игровой консоли Nintendo GameCube, издательство Capcom сделало объявление, столь неожиданное и сенсационное, что на протяжении нескольких дней после него игровой мир находился в легком шоке.

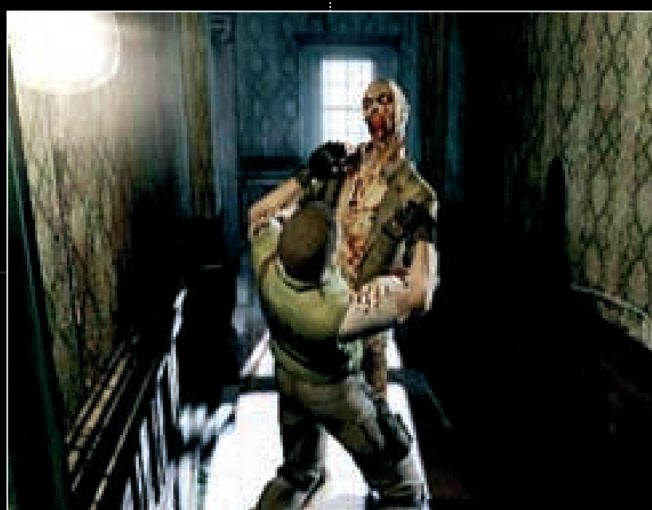
Жанр: action **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom/Flagship
Продюсер: Shinji Mikami **Онлайн:** www.capcom.co.jp/bio **Дата выхода:** 22 марта 2002

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9288

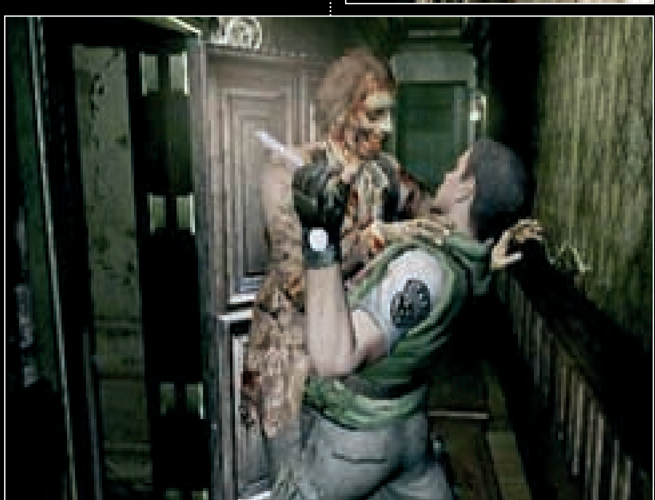
На специальной пресс-конференции, где компания должна была рассказать о перспективах развития сериала **Resident Evil** (Biohazard в Японии), Capcom вместо этого анонсировала полную поддержку игровой консоли GameCube и сообщила изумленной прессе о том, что отныне сериал Resident Evil становится эксклюзивным для платформ Nintendo. В качестве доказательства этих слов были анонсированы сразу несколько игр сериала, в том числе и полностью переработанная версия первой (!!!) серии **Resident Evil**.

На протяжении долгих лет Capcom и Nintendo были дружными и верными партнерами. Компании начали сотрудничество еще во времена NES, когда на весь мир прославился сериал Megaman, и продолжили его, когда в свет вышла SNES и на свет появился порт революционного Street Fighter II. И, несмотря на то, что с выходом N64 пути-дороги двух компаний разошлись, Nintendo и Capcom так и не порвали отношений (как это сделали Nintendo и Square) и продолжили поиски новых совместных проектов. Проекты не замедлили появиться. Так, два издательства договорились о совместном использовании ресурсов студии Flagship, входящей в Capcom и отвечающей за разработку сюжетных линий и концепций практически всех игровых проектов. Первым детищем этой совместной работы стал мини-сериал Legend of Zelda: Oracle of Ages и Legend of Zelda: Oracle of Seasons на GameBoy Color, вышедший в свет этой весной и ставший одной из самых популярных игр на платформе. Сотрудничество должно было продолжиться с выходом эксклюзивного для Nintendo 64 проекта Resident Evil Zero. Он был продемонстрирован в прошлом году на одной из японских игровых выставок, но потом исчез из всех официальных списков релизов, чтобы вновь появиться через полгода, но уже в качестве перспективного проекта на GameCube. Теперь не только PS2 должна была получить своего эксклюзивного Resident Evil 4, но и нинтендовской платформе доставался десерт в виде приквела. Действие последнего, по крайней мере, в версии на N64, происходило в поезде-лаборатории, принадлежащем Unbrella Corporation. Поезд этот направ-





Capcom удалось добиться потрясающей детализации игровых моделей главных персонажей и монстров.



Несмотря на то, что Capcom не стала изобретать велосипед и сохранила предварительно обсчитанные сцены RE1, выглядят они теперь просто потрясающе. Главное достоинство – великолепное освещение и совершенно живые тени.



В новом Resident Evil появится возможность побродить по мрачному готическому лесу, наполненному врагами.

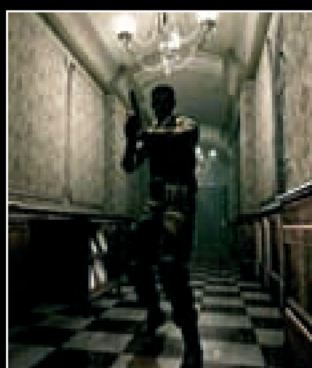
лялся в Racoon City к тому самому особняку, в котором началось действие оригинального RE.

Состоявшаяся 11 сентября пресс-конференция полностью изменила планы Capcom. Основатель и бессменный продюсер сериала Shinji Mikami заявил, что по его ощущениям игры **Resident Evil** в последнее время несколько отошли от своей изначальной концепции и перестали быть по-настоящему страшными. Для того чтобы



Потрясающе реализованные тени порождают в вас "нужные" чувства. Становится страшно.

вернуться к основам, было решено полностью переделать самую первую серию игры, а уж только потом браться за создание так давно ожидаемых сиквелов. Кроме того, помимо переработанной первой серии в рамках эксклюзивной линейки **RE** на GameCube будут выпущены и все остальные части сериала – Resident Evil 2, Resident Evil 3: The Last Escape и Resident Evil Code: Veronica. Однако они уже будут более-менее обычными портами, лишь с легкими графическими улучшениями. Первая часть RE выйдет 22 марта 2002 года, остальные ремейки последуют за



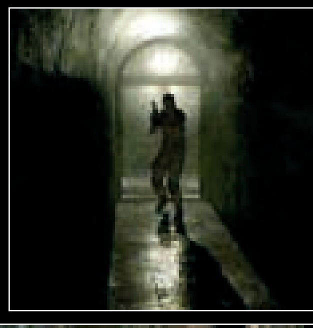
ней в течение года, а в январе или феврале 2003 года появится, наконец, и долгожданный Resident Evil 4. Проект Resident Evil Zero также до сих пор находится в разработке, и выхода его пока никто не отменял.

Поскольку о четвертой серии игры никаких достоверных данных у нас пока нет, стоит, пожалуй, обратить внимание на Resident Evil 1, который выйдет уже совсем скоро и является по сути совершенно новой игрой. Уже при первом взгляде на скриншоты (а еще лучше - на эксклюзивный видеоролик от Capcom, который вы сможете найти на диске этого номера «Страны Игр») станет ясно, что этот ремейк совершенно не похож на стандартную халтуру, которую разработчики обычно производят на свет в надежде заработать побольше шальных денег. Совершенно удивительным образом старый особняк в Raccoon City был полностью перестроен и обзавелся весьма

впечатляющим визуальным «евроремонтом». Несмотря на то, что Capcom не стала изобретать велосипед и сохранила предварительно обсчитанные сцены RE1, выглядят они теперь просто потрясающе. Главное достоинство – великолепное освещение и совершенно живые тени. **Resident Evil** в том виде, каким он был на PlayStation, можно было с легкостью перевести в полноценную 3D-графику (Luigi's Mansion выглядит, пожалуй, даже побогаче), однако тех завораживающих красот, что Capcom удалось достичь в новой версии, ни один Xbox произвести на свет не сможет. Вторым значительным достижением стали модели персонажей, и, разумеется, самих зомби. Теперь по качеству проработки они сравнимы с CG-роликами Square и самой же Capcom. Переделана вся анимация – теперь при ее создании разработчики активно использовали технологии motion capture. Отныне появилась возможность нормально ходить по лестницам, а единственными моментами ожидания станут те случаи, когда вам захочется сохранить игру – время загрузки новых комнат и помещений будет минимальным. Кроме всех уже давно знакомых вам (а возможно, за пять лет уже и позабытых) залов особняка и старых головоломок, Capcom собирается включить в игру весьма значительное число абсолютно новых локаций и новых монстров, а также кое-какие дополнительные элементы сюжетной линии. Героям, в частности, будет разрешено выбираться в мрачный лес, окружающий особняк.

Игровой процесс классического **Resident Evil** останется практически неизменным. За исключением исчезновения надоевших за последние годы психоделических дверей и лестниц, подвешенных в безвоздушном пространстве, разработчики представят нашему вниманию несколько новых головоломок.

Играть в новый Resident Evil стоит, похоже, исключительно из-за графического великолепия. Ну а если вам по какой-либо причине удалось пропустить первую серию игры, можно смело зажмуриваться, нажимая на «старт» после заставки, и спокойно убеждать себя в том, что играете вы в Resident Evil 4.







Полностью перерисованы и заново отрендеренны столы, свечи, стулья, картины - абсолютно все...



Мрачные интерьеры особняка периодически освещаются яркими вспышками молнии.





В версии игры на GameCube будет наконец-то реализована возможность аналогового управления.

О новых видах оружия речи пока не идет, но кажется, такое нововведение мало что изменит. Играть в новый **Resident Evil** стоит, похоже, исключительно из-за графического великолепия. Ну а если вам по какой-либо причине удалось пропустить первую серию игры, можно смело зажмуриваться, нажимая на «старт» после заставки, и спокойно убеждать себя в том, что играете вы в Resident Evil 4. Оригинальный **RE** был весьма и весьма неплох, местами действительно страшен (всем наверняка запомнилась сцена первой встречи с монстром), и главное, весьма оригинален. И поскольку вышла игра задолго до того, как PlayStation превратилась в самую популярную игровую платформу планеты, многие наверняка так и не видели, с чего же, собственно, начался их любимый сериал. END



PC

Дмитрий Эстрин

Каждый разработчик мечтает об этом. Один раз, всего один раз точно попасть в цель и после этого жить припеваючи несколько лет, снисходительно поглядывая на тех, кто пока не нашел своего места в индустрии, — к этому многие стремятся, но немногие этого добиваются.

AMERICAN CONQUEST

Жанр: real-time стратегия **Издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** GSC Game World
Онлайн: www.russobit-m.ru/rus/games/conquest/ **Дата выхода:** III-IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.russobit-m.ru/rus/games/conquest

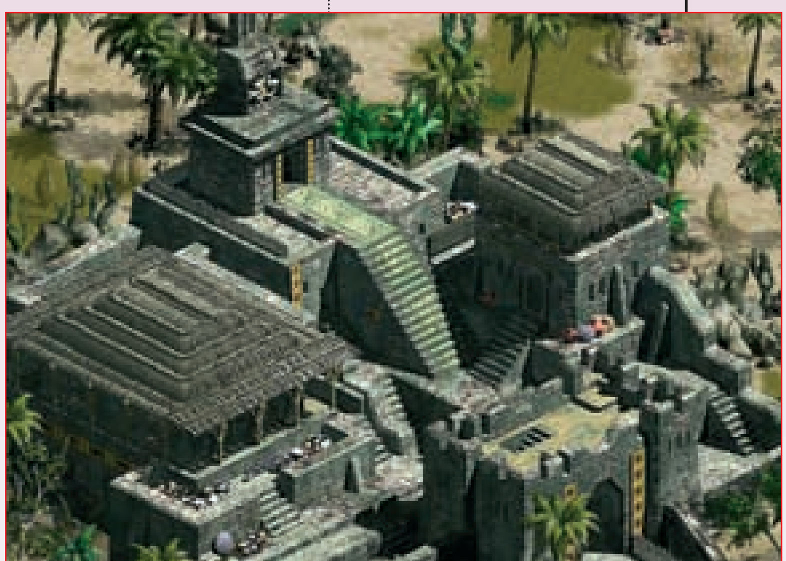
Настоящий хит открывает для своего создателя самые широкие перспективы, и, как правило, предугадать, чем же счастливый разработчик будет заниматься дальше, не так уж сложно. Конечно, все ждут от него разнообразных add-on'ов, продолжений, а в идеале – полноценного развития темы.

Команда GSC Game World, в общем, неоригинальна. Покорив весь мир «Казаками», разработчики приступили к разработке add-on'а, который к моменту выхода этого номера должен уже лежать на прилавках магазинов. И теперь, вместо того чтобы пафосно анонсировать законный сиквел в лице второй части «Казаков», GSC Game World приступила к разработке оригинального проекта под характерным названием **American Conquest**. Помните, мы говорили о том, что великих сражений в прошлом было очень и очень много и в одной игре удастся смоделировать лишь незначительную их часть? **American Conquest** – лишнее тому подтверждение.

Фактически нас ждет интерактивная энциклопедия, посвященная освоению и завоеванию американского континента ев-



По крайней мере, на данный момент графический движок American Conquest не сильно отличается от того, что мы имели возможность оценить в "Казаках".





Возможно, архитектура индейских племен в American Conquest заинтересует и профессора истории...

ропейцами. Первые высадки, развитие колоний, зарождение США, Канады, Мексики, Колумбии... Временной промежуток примерно такой же, как и в «Казаках» — 300 лет. От открытия континента Христофором Колумбом до XVIII века, когда начали формироваться самостоятельные государства.

Уверен, что для человека, знакомого с деятельностью GSC Game World, главным будет вопрос о количестве стран или наций, представленных в игре. Уверен также, что человек этот не будет разочарован. Из европейских стран в игре присутствуют Англия, Голландия, Испания, Франция, Португалия – то есть буквально все государства, реально занимавшиеся колонизацией Америки. Из коренных народов континента — ацтеки, инки, майя, арауканы, араваки, алгонкины, гуроны, делавары, пуэбло, ирокезская конфедерация, чиппевайи. Не стоит удивляться или пугаться, если большинство этих названий ничего вам не говорит — создатели «Казаков» всегда отличались особой тщательностью, с которой они подходят к разработке своих проектов. Чем нации будут отличаться друг от друга? Да буквально всем. Уникальной архитектурой, уникальными юнитами, особенностями развития... Можно будет без труда различать не только европейские цивилизации, но даже племена индейцев. Одиночный режим **American Conquest** не обманет ожиданий самых ярых фанатов «Казаков». Все как положено: детально проработанные кампании, гибкая настройка одиночных миссий, исторические сражения, смоделированные с привычной точностью. Миссии в кампаниях будут отличаться неординарными заданиями и, конечно же, изобиловать квестовыми элементами. Положенные в основу исторические события должны быть знакомы буквально каждому из читателей. Гибель империи майя и инков, кровопролитные колониальные войны, войны за независимость США...



Фактически нас ждет интерактивная энциклопедия, посвященная освоению и завоеванию американского континента европейцами. И при этом — полноценная игра!



Представьте себе: юниты по своему внешнему виду, а отчасти и по функциям, не отличаются от своих исторических прототипов.

Игровой процесс серьезных изменений не претерпел, по крайней мере, на данный момент о них ничего не известно. Развитие, микроменеджмент, глобальные сражения, серьезная тактическая модель. Однако баланс при этом сильно изменился. Значительно больше времени мы будем уделять сражениям и дипломатии (крайне любопытно, как будут реализованы дипломатические отношения в **American Conquest**). Сбор ресурсов, строительство шахт и система апгрейдов отойдут на второй план, что, наверное, не так уж и плохо.

Разработчики использовали усовершенствованную версию движка, который может быть знаком вам по «Казакам». Говорить тут особенно нечего: скриншоты перед вами, технологический уровень известен. За год, возможно, что-то изменится.

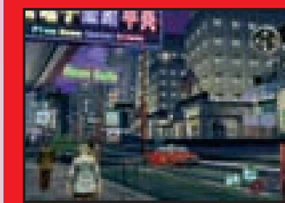
В любом случае, это далеко не последняя статья, посвященная **American Conquest**. Ждите эксклюзива в самое ближайшее время! END

REVIEW

стр. 042-061

Commandos 2
Долгожданный!!!

Shenmue 2



Новый супершедевр Yu Suzuki, наконец-то, вышел. В Японии.

Wizardry 8
Old-School RPG. Старый-добрый Sir-Tech.

Devil May Cry
Красота по-Сарсом'овски. Игра одновременно амбициозная и интересная.

Star Trek: Тень Доминиона
Очень симпатичная стратегия.

Мушкетеры
Уникальная адвенчура российского производства.

Wario Land Advance
Один из лучших платформеров всех времен.

Exhibition of Speed
Даже дешевая и не самая оригинальная игра вполне может оказаться интересной.

Commandos 2

VIDEO НА DUCHE

PC PlayStation 2

Жанр: Стратегия **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Pyro Studios
Онлайн: www.eidos.com/ **Требования к компьютеру:** Pentium II 300 MHz, 64 Мб RAM, Win' 95/98/2000/ME, 2GB свободного места на диске

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7059

Писать обзор такой игры, как Commandos 2, невероятно сложно. Дело тут вот в чем. Не секрет, что разработчики из Pyro Studios успели уже два раза выставить свое детище на E3 и показать всем кучу роликов и скриншотов, благодаря чему информации о готовящемся проекте еще до его непосредственного выхода было хоть отбавляй. Таким образом, к тому моменту, когда сама игра появилась на прилавках магазинов, известно о ней было решительно все. Выходит, ничего нового о ней мне вам сообщить не удастся. Хотя, как знать...

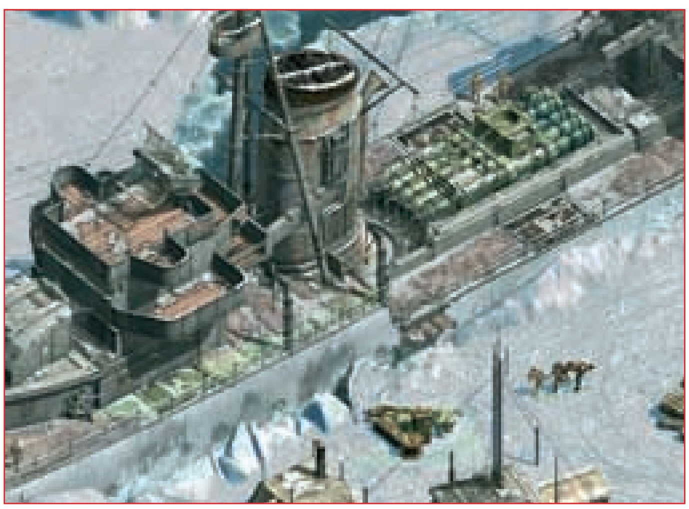
Илья Сергей

Едва ли найдется человек, хотя бы краем уха не слышавший об оригинальной игре Commandos, вышедшей в далеком 1998-м году. Но такова уж традиция — рассматривая сиквел, нельзя не упомянуть об оригинале. В свое время детище никому не известной команды Pyro Studios произвело фурор в игровой индустрии. Похождения бравой шестерки коммандос надолго запомнились тысячам геймеров по всему миру. Невероятно, но факт: игра, являвшаяся по сути всего лишь элегантным сочетанием puzzle и тактики и почти полностью лишенная какого бы то ни было AI, включала в себя все то, что заставляло просиживать за монитором дни и ночи напролет. Ей простили даже высокую сложность — настолько она была великолепна.

Помнится, уже тогда предсказывали, что после выхода игры на нас нахлынет волна унылых Commandos-клонов. Но, что удивительно, ничего подобного не произошло. За те три года, что делался сиквел, на свет появился лишь один подобный проект... но назвать Desperados клоном просто не поворачивается язык. Все это только усилило нетерпеливое ожидание новой части игры.

И вот, наконец, **Commandos 2** вышел и почти оправдал наши ожидания. Возможно, я делаю большую ошибку, распевая дифирамбы в самом начале статьи, не объяснив толком, что к чему, но ничего не могу с собой поделать — сдерживаться просто нет сил. Пересилив-таки порыв радостных чувств и выпив стакан холодной воды для успокоения, перехожу к изложению фактов. Сюжет опустим, ибо ничего кардинально нового в нем нет. Начнем с самого интересного — с главных героев. Их отряд, состоявший в Beyond the Call of Duty из семи человек (вместе со специальным агентом Наташей), те-





Мастерству худжожников и дизайнеров Pyro можно петь дифирамбы практически бесконечно. Всегда безупречная картинка - плод долгой работы...



rating

Илья Сергей	9	Второй Commandos проще оригинала, но никак не хуже. Игра осталась такой же продуманной и интересной, и это не может не радовать.
Сергей Амирджанов	9	Блестящее переосмысление первой части игры. Не expansion pack, а настоящий сиквел. Еще более красивый.
Дмитрий Эстрин	8	Удивляет лишь отсутствие внятного tutorial'а. В остальном игра отвечает самым высоким стандартам индустрии.
Максим Заяц	9	Долгожданный хит, на 100% оправдавший возложенные на него надежды.

35
средний балл
8,7

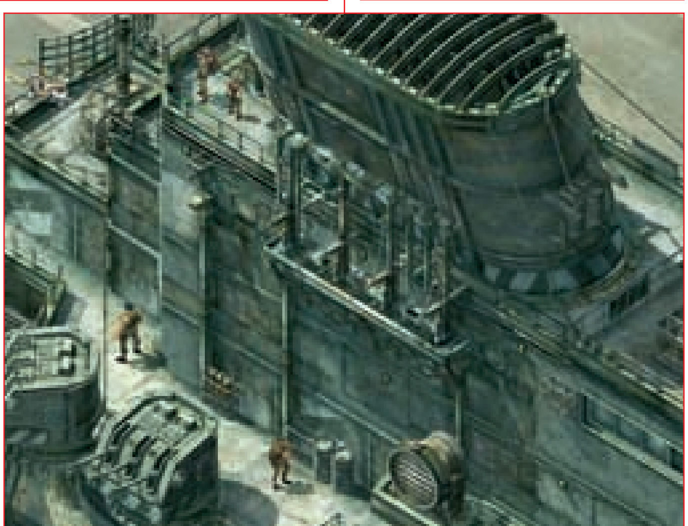
перь пополнился еще одним бойцом. Новым персонажем стал некто по имени Люпин (Lupin), профессиональный вор. Напрасно, между прочим, ухмыляетесь. Как выяснилось, вор в военном деле — профессия жутко нужная и незаменимая. Просто непонятно, каким образом в прошлых частях игры отряд коммандос смог без участия этого парня сорвать планы Третьего Рейха. Ибо только вор может стащить у немецкого офицера ключи от тюремной камеры, столь нужные нам для того, чтобы вытащить из кутузки собрата

Кропотливая работа уже над тремя играми серии Commandos окончательно высосала все соки из команды разработчиков. Все они дружно свалили из Pyro сразу же после завершения работы над Commandos 2 и, похоже, скоро организуют собственную студию.



Разнообразие пейзажей и ландшафтов - отличительная черта сиквела. Здесь вы найдете и жаркие тропики, и арктические льды, и огромные города.

по оружию. И только вор в силу своих малых размеров сможет забраться на вражескую базу через едва заметную прореху в стене и открыть проход для ударной команды. Кстати, именно Люпину в самом начале игры умирающий товарищ отдаст своего домашнего любимца — белого питбуля. С некоторой натяжкой питбуля можно назвать девятым членом команды. Зачастую представляются случаи, когда именно он может спасти ситуацию, полаяв в нужном месте и переключив на себя внимание фашистских солдат. Что касается остальных участников команды, то тут все осталось почти без изменений. Все те же специализации, все те же задачи. А вот что действительно является новшеством, так это появление в игре полноценной Inventory. Теперь никто не запретит нам очищать хладные тела поверженных врагов не только от пачек сигарет и солдатской формы, но и от прочих не нужных им более предметов. И предметов этих в игре великое множество. Неправы те, кто считает, что большинство из них полностью бесполезны. Правильнее будет сказать так: в игре нет бесполезных предметов, просто пользоваться ими мы можем далеко не всегда. Поясню сказанное на простом примере. Дрессированные псы в роли врагов появились еще в первой части, в сик-



веле же их стало, пардон за каламбур, как собак нерезаных. Друзья человеков постоянно оказываются в самом неподходящем месте, всерьез мешая удачному выполнению миссии. В связи с этим для облегчения жизни игрока в игре появился такой предмет, как кусок мяса. Собака реагирует на кусок мяса, как немецкий часовой — на пачку сигарет. Таким образом можно на некоторое время отвлечь внимание четвероногих бестий. А для того чтобы избавиться от них радикально, подойдет отравленное мясо. Жаль только, не додумались ввести в игру отравленные сигареты. :)

Тот факт, что наши бойцы получили возможность пополнять свой инвентарь, отнюдь не означает, что они смогут столь же свободно пользоваться честно приобретенными в бою или честно украденными трофеями. Потому как у вора явно не хватит силенки метнуть во врага нож, а зеленый берет, хоть убей, в жизни не догадается, как заводить таймер у взрывчатки с часовым механизмом. Однако никто не помешает тому же зеленому берету подобрать бомбу с таймером и отнести ее саперу, который, в свою очередь, использует ее по назначению. Единственный факт, связанный с Inventory, который ос-



Кто бы мог подумать, что все эти сооружения и боевые корабли могут быть такими огромными? И что охранять их может такое количество вражеских бойцов…

тался для меня непонятным — это вражеская военная форма. Помимо шпиона, для которого трофейные шмотки — единственный способ исполнить свои прямые обязательства, немецкую форму теперь может натянуть на себя любой желающий. Зеленый берет в немецкой шинели — шикарное зрелище, вот только фрицам этого, судя по всему, не понять. Увидев подобное кощунство, они тут же открывают огонь на поражение. Метод, по которому они безошибочно выявляют чужака, лично для меня так и остался загадкой.

Что поражает в **Commandos 2,** так это размах. По сравнению с первой частью игры, карты просто огромны — а ведь в оригинале они также отличались немалыми размерами. Кроме того, на каждую из карт можно смотреть с одного из четырех направлений. Но самое главное даже не это. Все пространство уровня теперь используется на 100%. Дома — одно из самых главных нововведений в игре. Мало того, что в каждом из них можно свободно перемещаться, использовать интерактивные предметы (например, связываться по радио с командованием и запрашивать подкрепление) и вести боевые действия, в дома можно еще и заглядывать с улицы. Выглядит на деле это примерно так: коммандос подходит к окну,



опирается на подоконник и нагло смотрит вовнутрь. В этот момент в левом верхнем углу экрана появляется окно, в котором мы видим все происходящее в доме глазами нашего бойца. Можно даже повертеть головой — все пространство внутри дома полностью трехмерно. А не держит ли кто дверь под прицелом MP40? А не бросить ли нам в окно гранату? :)

Сами коммандос освоили множество новых трюков. Например, теперь почти все они умеют плавать. И не только плавать, но и нырять — правда, ненадолго. На экране появляется индикатор воздуха, который не кончается, судя по всему, только у водолаза. Кстати гарпунное ружье последнего теперь доступно только под водой, что немного огорчает. Зато взамен морпех получил возможность перекусывать тросы морских мин, так что проблем из первой миссии Beyond the Call of Duty возникнуть не

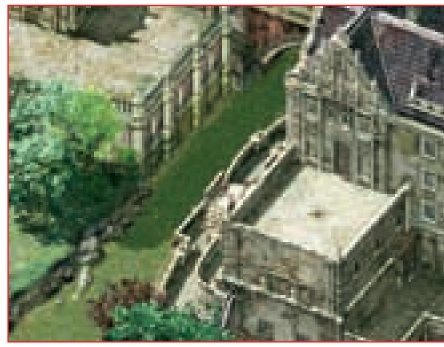


Размеры игровых карт теперь просто поражают воображение. И несмотря на уменьшение уровня сложности, играть в Commandos 2 придется очень долго.

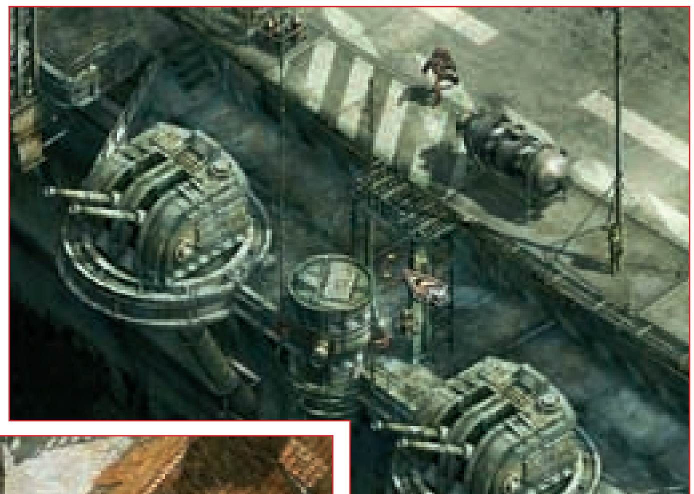
должно. Кроме того, отдельные личности получили возможность выпрыгивать из окон и перемещаться по натянутым проводам. Одним словом, разработчики сделали все, чтобы игрок не чувствовал, что в мире **Commandos 2** он всего лишь решает очередную головоломку.

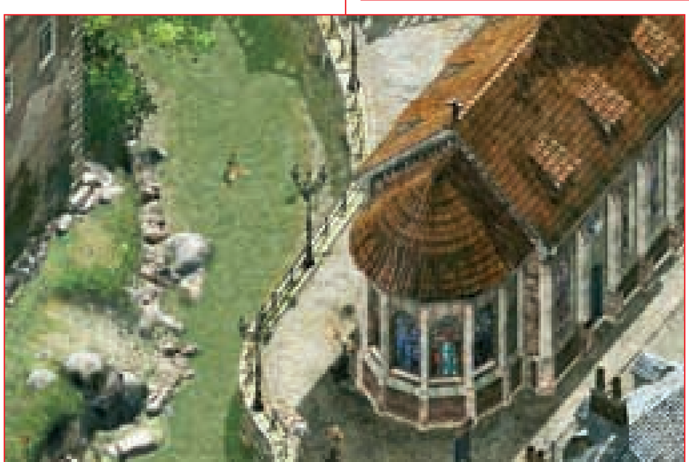
Игра на уровне сложности Normal — это веселая аркада, не имеющая ничего общего с оригиналом. Основная особенность — коммандос бессмертны. То есть, конечно, не то чтобы совсем. По достижении критического уровня здоровья, физиономия бойца покрывается синяками и бравый вояка без сил падает на землю. Лежать так он будет бесконечно долго, пока кто-нибудь не сжалится и не вколет ему спасительную дозу чудесного препарата из аптечки. Существует масса других отличительных черт данного уровня, но послушайте мой добрый совет — если хотите получить от игры удовольствие, играйте на уровне Hard. Это почти то же самое, что и оригинал. Я сказал «почти» ввиду одного обстоятельства. По причине небывалых размеров карт разработчики не сумели расставить патрули с такой тщательностью, чтобы точно расписать «идеальный» путь коммандоса для решения заданной головоломки. Теперь не нужно по миллиметру вымерять зону расположения, чтобы не попасть в поле зрения патрулей — все стало намного проще, и у каждой проблемы теперь есть несколько путей решения. Заговорившись, я чуть не забыл упомянуть еще об одном важном нововведении. Теперь вражеские солдаты могут не только видеть вас, но и слышать. Причем, не только ваши выстрелы, но и просто шаги. Зона звуковых колебаний показана в виде неких волн, образующихся вокруг источника шума. Такие волны расходятся от бегущего коммандоса, от лающей собаки, от работающего манка.

Есть, правда, несколько моментов, которые меня не порадовали. К ним следует отнести графику — спору нет, анимация великолепна и при среднем приближении все выглядит просто великолепно, но стоит использовать zoom... Эти горы жутких пикселей еще долго будут сниться мне по ночам. Особенно это заметно в сюжетных роликах на движке. К недостаткам я склонен отнести и чересчур громоздкий интерфейс. Ради освобождения большей части экрана разработчики перенесли все функции управления бойцом на клавиатуру. Поначалу это сильно мешает играть, так как приходится запоминать все клавиши, а доступа к меню настроек непосредственно из игры не предусмотрено. Впрочем, все это дело привычки. Названные мной огрехи, разумеется, не столь велики, чтобы испортить впечатление от игры, но именно из-за них я не поставил игре максимальную оценку. END



Изящество и красота европейских городов переданы в игре с надлежащей дотошностью и вниманием к деталям.





Что поражает в Commandos 2, так это размах. По сравнению с первой частью игры, карты просто огромны, а ведь в оригинале они также отличались немалыми размерами. Только теперь к чисто физической площади добавилось еще и невероятное разнообразие.


МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ
НЕОН
TITIYO
ДЕЦЛ
DARUDE
7Б
TOTAL
ENRIQUE
ЕЩЁ ОДИН СМЕЛЫЙ ШАГ...
ROBBIE WILLIAMS
BRITNEY SPEARS
DEPECHE MODE
ТАНЦЫ МИНУС & СВИНЦОВЫЙ ТУМАН
2 СУПЕР ПОСТЕРА
MOJIO
ТАТУ
· ВИСОКОСНЫЙ ГОД · Hi-Fi · VITAS ·
DEPECHE MODE · БОРЗОВ · ИВАНУШКИ
ИВАНУШКИ INTERNATIONAL
JAMIROQUAI
ЛЯПИС ТРУБЕЦКОЙ
ROBBIE WILLIAMS
2 СУПЕР ПОСТЕРА
ПЛЮС КОНКУРС FIVE&MOLOKO
2 СУПЕР ПОСТЕРА
ВЛАД ВАЛОВ

Shenmue II

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА — ИГРА, КОТОРАЯ ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ

Жанр: Full Reactive Eyes **Издатель:** Sega **Разработчик:** Sega-AM2
Продюсер: Yu Suzuki **Онлайн:** www.shenmue.com/
Дата выхода: 6 сентября (Япония), 4 декабря (США)

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9879

Эта игра должна была выйти на Saturn. Такую сенсационную новость подкинул нам Yu Suzuki вместе с великолепным шестидисковым изданием сиквела одного из самых инновационных проектов всех времен. И в доказательство положил на один из этих дисков трехминутный ролик, показывающий, как выглядела Shenmue на Saturn.

Сергей Овчинников

Разработка игры велась больше пяти лет, и надо сказать, что если бы суперпроект AM2 вышел на старой 32-битной приставке Sega, славы бы он завоевал ничуть не меньше. И продался бы точно не хуже. Между прочим, сюжетно и композиционно **Shenmue 2** готова уже давно. Не исключено, что игра была почти завершена уже тогда, когда была выпущена первая ее часть. Тем не менее, ради того, чтобы сбалансировать уже созданное, Yu Suzuki и его команда позволили себе потянуть резину еще почти два года.

Действие **Shenmue 2** начинается примерно спустя неделю после того, как Ryo сел на гигантский пароход в порту Yokosuka и отправился на материк. Разумеется, новая игра начинается с загрузки данных пройденной первой части. В этом случае вы сохраните все деньги, переведенные в гонконгские доллары, а также все

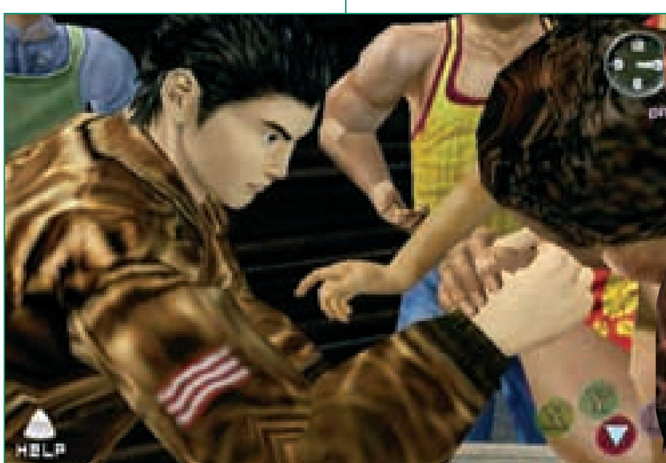


призы и предметы, собранные вами в Shenmue 1. Впрочем, ненадолго. В первой кинематографической заставке (позволяющей насладиться новым методом представления роликов – в так называемом широкоэкранном letterbox-формате) мы можем увидеть, как тот же самый пароход причаливает в немноголюдном порту городка Aberdeen, являющегося пригородом Гонконга. В отличие от первой серии игры, **Shenmue 2** начинается стремительно и активно. Вам сразу же становится доступна весьма значительная территория, а события следуют друг за другом, не давая никакой передышки. Несмотря на то, что ваша задача на первый день — всего лишь найти гостиницу, адрес которой вам дал Chin Taijin еще в первой серии, сделать придется очень многое. Не успев отойти от корабля еще и на сотню шагов, Ryo будет ограблен бандой мальчишек, за которыми потом придется немало

Если в Shenmue 1, проиграв QTE, вы могли запросто попробовать еще раз, то теперь, промахнувшись мимо нужной кнопки, вы будете вынуждены искать другие пути достижения цели.

погоняться по городу. Тут же нам представят и новую систему развития действий. Если в Shenmue 1, проиграв QTE, вы могли запросто попробовать еще раз, то теперь, промахнувшись мимо нужной кнопки, вы будете вынуждены искать другие пути достижения цели. В частности, воришку можно догнать в длинной и непростой QTE, а если сделать это не удастся, придется искать в трущобах маленькую кафешку, где тот развлекается (на ваши деньги) с друзьями. После не слишком сложного Free Battle вы получите свои вещички обратно. Правда, денег в рюкзаке уже не окажется, и Ryo придется начинать свои поиски на незнакомой земле с пустыми карманами.

В каждом из многочисленных районов четырех доступных в **Shenmue 2** городов у вас будет возможность воспользоваться еще одним значительным нововведением игры – картой местности, которую можно купить за 10 гонконгских долларов в





rating

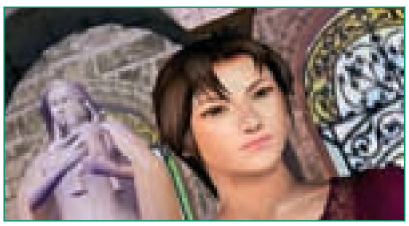
Сергей Овчинников	9	Глобальное расширение Вселенной Shenmue явно пошло на пользу проекту. Новая игра сложнее и интереснее предшественницы.
Сергей Амирджанов	9	Shenmue2 — это все, что мы хотели получить от оригинала. Красочная графика, море свободы, огромный игровой мир.
Дмитрий Эстрин	9	Может, технологии не удивляют так, как несколько лет назад, но притягательность Shenmue 2 остается прежней.
Максим Заяц	9	Мир Shenmue 2 выглядит и ощущается похорошевшим минимум на порядок. Именно такой и должна была быть первая часть.

36 средний балл **9,0**

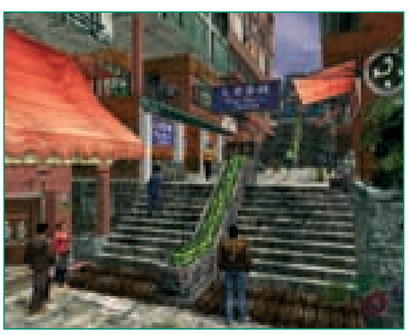


QTE стали сложнее и теперь серьезно влияют на дальнейшее развитие сюжетной линии.

одном из многочисленных автоматов. Правда, деньги теперь придется экономить, поскольку никто уже не будет приносить вам по утрам пухлый конвертик. Ryo придется начать работать. Поначалу особенного выбора нет — придется таскать ящики в порту в дикой и очень трудной (в японском варианте) мини-игре. Од-



нако потом появится несколько других вариантов работы. В любом случае, ежедневно вы должны получать не менее 30 долларов, иначе попросту не будет хватать на ночлег. Кушать Ryo традиционно не просит, так что помимо этих расходов деньги, в общем-то, больше ни на что и не нужны. Однако уже совсем скоро в игре появится возможность отправиться в соседние города, в частности, в Kowloon — тот самый заброшенный мегаполис с небоскребами на горе, который мы столько раз видели в роликах. Чтобы добраться до него, потребуется транспорт. А до последнего доступного в игре города — романтического, затерянного в лесах Guilin — доехать можно только на лодке.



Старинный китайский городок Wan Chai поражает яркими красками.

С технологической и дизайнерской точки зрения **Shenmue 2** продвинулась куда значительнее, чем мы предполагали. Выслушав от игроков немало нареканий по поводу серого и скучного мира Shenmue, Am2 сделала города второй части яркими и разнообразными. Великолепные текстуры, очень сложные модели, масса объектов на экране – порой просто не верится, что все это — Dreamcast. Впрочем, за такое великолепие приходится платить весьма частым притормаживанием игры, порой снижающим планку с 30 до 10 кадров в секунду. Но это цена за возможность увидеть на экране одновременно пятьдесят человек вместе с объемными красивейшими декора-



циями. **Shenmue 2** также сделала несколько шагов в сторону усложнения игрового процесса. Куда более проработанная боевая система теперь заставляет вас долго учиться и постигать азы мастерства, чтобы побеждать в поединках. Игра стала нелинейной, и своих целей теперь можно достичь несколькими различными путями. Не сработал один способ – попробуйте другой. Впрочем, основа сюжетной линии все так же бескомпромиссна и неизменна.

Shenmue 2 – это не просто продолжение захватывающей истории. Это большая, интересная и оригинальная игра, на которую просто обязаны обратить внимание все владельцы Dreamcast. Американская англоязычная версия выйдет в свет уже в начале декабря. Тогда-то мы и вернемся к этому шедевру и расскажем о нем подробнее.

Wizardry VIII

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

PC

Жанр: Role-Playing Game **Издатель за рубежом:** не объявлен
Издатель в России: Buka Entertainment **Разработчик:** Sir-Tech Canada
Онлайн: www.wizardry8.com **Дата выхода в России:** ноябрь 2001

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5880

Пословица гласит: "не имей 100 рублей, а имей 100 друзей". И это истинная правда. Именно благодаря своим старым друзьям и партнерам из компании "Бука", "Стране Игр" удалось ознакомиться с УЖЕ ГОТОВОЙ Wizardry 8.

Лев Емельянов

Парадокс ситуации заключается в том, что "Бука" – первая в мире компания, ставшая официальным издателем игры. То есть никто не знает, когда выйдет английская версия и выйдет ли она вообще (по Сети ползут панические слухи, что SirTech вот-вот обанкротится), а вот русская версия окажется (должна оказаться!) на прилавках уже в ноябре. Попавшую к нам в руки игру можно назвать "локализованной наполовину", поэтому воздержимся от оценок качества перевода и поведаем читателям о том, что же собой представляет самая ожидаемая RPG последних четырех лет.



Пример интересного дизайна. Но до Wizards & Warriors все равно не дотягивает.

Тут, правда, возникает резонный вопрос – а с чем ее сравнивать? Является ли **Wizardry 8** абсолютно самобытной игрой, аналогов которой не существует (какими, например, были в свое время Diablo, Fallout или Baldur's Gate)? К сожалению, ответ отрицательный. W8 похожа и на Might & Magic, и на собственную предыдущую часть, а главное – до боли напоминает прошлогодний хит Wizards & Warriors (сделанный, между прочим, Дэвидом Бредли, покинувшим SirTech главным дизайнером линейки Wizardry). Так что не удивляйтесь, что я буду постоянно ссылаться на перечисленные игры – у нашего пациента действительно много общего с ними. Со вступлением покончено, переходим к конкретике.

DARK SAVANT НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Сюжет предыдущих серий настолько наворочен, что будет не грех вновь (в третий раз уже, между прочим!) напомнить его читателям. Итак, на протяжении всей Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant мы гонялись по планете Lost Guardia за галактическим злодеем – тем самым Dark Savant'ом («Чернокнижник») и пытались перехватить у него артефакт Astral Dominae. Эта штука является частью комплекта из трех могущественных артефактов, созданных в незапамятные времена великим мастером Фунзангом. Собрав их все вместе, можно совершить обряд Восхождения (Ascension) и получить божественное могущество. Погоня окончилась неудачей. Dark Savant захватил Звездную Сферу и отправился на Dominus, где по преданию находятся два оставшихся артефакта – Chaos Moliri и Destinae Dominae. Партия отважных приключенцев, разумеется, последовала за ним.



Красотка Vi Domina – первая, кого встречает партия, импортированная из Wizardry 7.



Монастырь просто напичкан компьютерами.

При подлете к Доминусу орудия корабля Чернокнижника сбили звездолет героев, и они оказались на берегу у входа в покинутый монастырь хигарди, аборигенов этой планеты. Дальше начинается самое интересное.



Прелестный летающий череп все время кастует Insanity.

Как известно, в **Wizardry 8** можно импортировать партию из предыдущей серии. Хотя сюжетный конец у нее всего один, прийти к нему можно было несколькими различными путями. Вы могли пойти по пути Зла, вступив в союз с гнусной паучьей расой T'Rang. Могли подружиться с честными слоноподобными Umpani. А могли довериться воительнице по имени Vi

rating

Лев Емельянов	9	Это RPG экстра-класса, товар дорогой и штучный. Выйди Wizardry 8 пару лет назад, она получила бы твердое 10.
Сергей Амирджанов	8	Как ни печально, замечательный и очень интересный Wizardry VIII, скорее всего, станет последней игрой от Sir-Tech.
Дмитрий Эстрин	8	Поклонники классических CRPG будут, вне всяких сомнений, счастливы.
Максим Заяц	8	Игра для фанатов жанра и предыдущих частей сериала, влюбленных в него настолько, чтобы с готовностью прощать посредственное оформление.

33
средний балл
8,3

Domina, дальнему потомку уже упомянутого творца миров Фунзанга. И хотя по логике последний вариант является оптимальным, он совсем не был очевиден для игрока, ибо при первом знакомстве девушка доверия не внушала – связи с Т'Рангами, покровительство Dark Savant'а...

К чему я это все рассказываю? К тому, что использовав свой старый savegame, я первым делом встретил на побережье эту красотку, и в награду за короткий разговор с ней все герои получили кучу экспы. Встал вопрос: продолжить играть прежней партией или нет? И по зрелому размышлению ваш покорный слуга решил сформировать новую команду. Почему? Главная причина в том, что персонажи были понижены до 1-го уровня и об их былом величии напоминала лишь хорошая экипировка и чуть лучшие атрибуты. Но Wizardry – это игра, где крутизна героев определяется их уровнем и навыками, а не надетыми на них побрякушками. Поэтому я предпочел создать новых аватаров по своему нынешнему вкусу, скомбинировав различные расы



Эффект заклинания, открывающего замки.

и профессии. И в этой связи необходимо поговорить о ролевой системе, тем более что она по праву считается одной из лучших в мире компьютерных RPG.

ШЕСТЕРО СМЕЛЫХ

Каждый герой в **Wizardry 8** имеет 7 атрибутов: 3 ментальных (интеллект, благочестие и чувства) и 4 физических (сила, живучесть, проворность и скорость). Исходя из этого, рассчитываются его вторичные параметры – здоровье, энергия (когда она падает до нуля, персонаж теряет сознание) и переносимый груз. Кроме того, атрибуты влияют на класс брони, точность попадания, уклонение от вражеских ударов, шансы обезвредить ловушку и т.д.

ИМПОРТ ГЕРОЕВ

К моменту появления Wizardry 8 в продаже я обязуюсь поместить на CD-приложение журнала свой собственный savegame из предыдущей серии. Таким образом, все желающие смогут начать игру не нулевой партией и увидеть Ви Домину. Что даст экспорт героев? Они сохранят свое довольно крутое снаряжение, их атрибуты будут выше, чем у "свежесозданных" коллег, и они за здорово живешь получат опыт для перехода на 2-ой уровень. Эта партия неплохо показала себя в Wizardry 7 – игре, НА ПОРЯДОК более сложной, чем последующая часть. Состав такой: 2 колдующих бойца (ниндзя и валькирия), 3 волшебника (маг, псионик и алхимик) и священник. Экспериментируйте на здоровье!

В отличие от Wizards & Warriors, игрок имеет возможность сразу набрать себе команду по вкусу, не заморачиваясь никакими "начальными", "продвинутыми" и "элитными" профессиями. В наличии 15 классов: Alchemist, Bard, Bishop, Fighter, Gadgeteer, Lord, Mage, Monk, Ninja, Priest, Psionic, Ranger, Rogue, Samurai, Valkyrie. Кроме того, к вашим услугам целых 11 рас: Humans, Elves, Dwarves, Gnomes, Hobbits, Faeries, Lizardmen, Dracons, Rawulfs, Felpurrs, Mooks. То есть помимо гуманоидных персонажей вроде людей, эльфов, хоббитов, фей и гномов, можно брать в команду ящеров, котов, псов и даже дышащих кислотой драконидов.

Понятно, не все расы могут в совершенстве освоить любую профессию: например, лучшие воры – это хоббиты, лучшие священники – люди, лучшие файтеры – драконидыи людоящеры, лучшие псионики – мууки, а лучшими магами являются эльфы. Бесконечное количество комбинаций позволяет подобрать гармоничную команду в соответствии с собственным вкусом и любимым стилем игры.



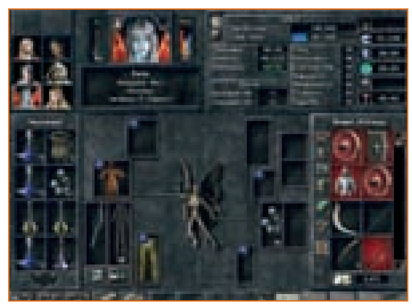
Посланник Космических Лордов Aletheides извещает о начале состязания за право совершить Ascension.



Первый NPC. Купит все добро, награбленное в Монастыре.

Псионик вырубит тех врагов, у которых есть мозги, алхимик сможет колдовать даже после заклинания "Тишина", священник вовремя подлечит товарищей, снимет отравление и сумасшествие, а епископ – вообще универсал, хотя уровни получает очень медленно... Кстати, персонаж, обладающий воровскими навыками (т.е. Rogue, Bard или Ninja), является абсолютно необходимым членом команды, ибо на первых порах каждый запертый сундук представляет серьезную опасность для жизни героев.

Что касается баланса различных профессий, то он, скорее всего, есть, хотя мне трудно судить об этом. Дело в том, что ваш покорный слуга как всегда набрал команду из одних волшебников, слегка разбавив их священниками и добавив для полноты картины вора: Alchemist, Psionic, Mage, Priest, Bishop, Rogue. Поначалу играть такой партией довольно трудно, но уже к 6-7 уровню спелл-кастеры, почти не напрягаясь, вынесут любых монстров, которые осмелятся преградить вам путь



Экран Inventory сочетает стиль и функциональность.

в Монастыре. Дальше, на равнине, будет труднее, но в принципе, все вполне решаемо...

Дело в том, что Wizardry – это классика, а в таких RPG прокачанный маг всегда сильнее тупого рубаки. И когда волшебников целый букет, они естественным образом дополняют друг друга – один усыпит врага, другой его отравит, третий наведет сумасшествие, четвертый защитит партию, а пятый просто шарахнет файерболом так, что мало не покажется... Вот простой пример: на узкой дорожке, ведущей в город Арника, мне повстречался кошмарный монстр по имени Hogar (почти 400 HP!!!). И знаете, как я его вынес? Всухую, никто из героев вообще не был ранен! Для начала псионик со всей мочи скастовал на

Канадская студия Sir-Tech, которая вывела в люди сериалы Wizardry и Jagged Alliance, уже практически закрыта. А работы над Jagged Alliance 3, увы, остановлены.



Куча воров при поддержке магов – это ОЧЕНЬ опасно.

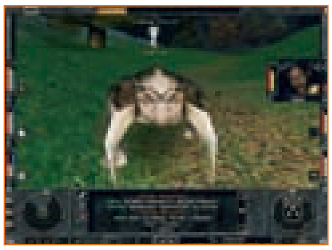
монстра заклинание “Сумасшествие”, после чего тот в течение всей схватки лишь хохотал, плясал, и всячески валял дурака. А остальные поливали его кислотой, жарили огнем, наносили раны и вообще, издевались как могли...

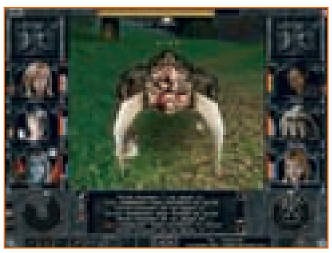
По мере развития волшебникам становятся доступны все более и более сложные трюки. И вот они уже вскрывают ловушки, левитируют, парализуют, становятся невидимыми... Через какое-то время вор становится ненужным, и его переделываешь в барда...

Впрочем, должен отметить, что многие игроки придерживаются совершенно противоположных взглядов на состав партии. Например, наш издатель Сергей Лянге взял в команду файтера, самурая, ниндзя, изобретателя и т.д... Короче, магов у него нет вообще, и ничего – играет...

Главное и единственное нововведение восьмой серии – это класс Gadgeteer (или “умелец” в русской версии). Этот мастер на все руки не дружит с магией, зато прекрасно разбирается в высокотехнологичных штуках и мастерит различные полезные примочки из валяющегося под ногами мусора. Его любимое оружие – огнестрельный Omnigun, который апгрейдится по мере роста своего владельца.

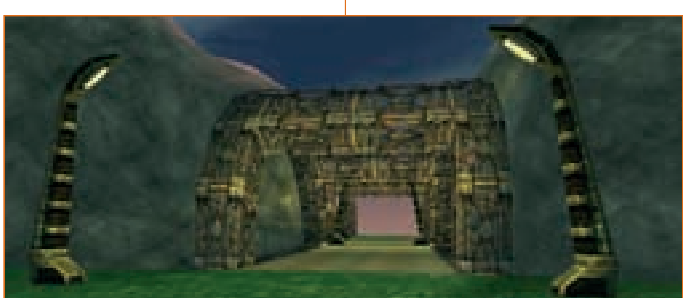
Навыки героев растут как от успешного применения (ударили и попали, сколдовали, обезвредили и т.д.), так и при переходе на новый уровень. При этом вы получаете несколько бонусных очков, чтобы повысить атри-





По мере того как здоровье монстра убывает, он покрывается ранами.

буты персонажа, улучшить его скиллы и выучить одно заклинание (для волшебников). Здесь нужно быть очень внимательным и правильно

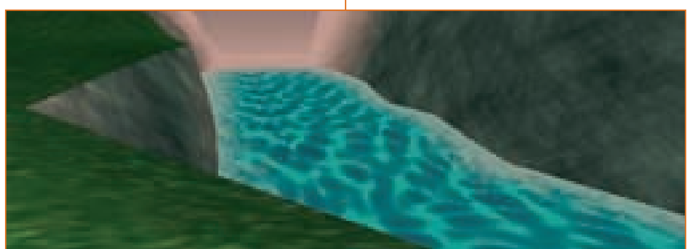


Мост к лагерю Umpani.

расходовать драгоценные очки. Понятно, что бессмысленно прокачивать у мага умение драться кинжалом и стрелять из пращи – его сила отнюдь не в этом. Сделать из персонажей универсальных машин уничтожения тоже не получится – герой, в совершенстве владеющий каким-то одним навыком, всегда сильнее, чем его коллега, знающий всего понемногу.

Все скиллы разбиты на 4 группы – общеакадемические, оружейные, воровские и магические. Если с первыми тремя все более-менее ясно, то волшебство заслуживает отдельного рассказа.

Заклинаний в **Wizardry 8** больше ста, они бывают индивидуального и массового поражения и разбиты по шести школам: Земли, Воздуха, Огня, Воды, Божественная и Ментальная. Великолепная находка (открытая еще Дэвидом Брэдли), благодаря которой в игре не бывает ненужных заклинаний, – это наличие так называемых “уровней мощности”. Т.е. спелл Acid Splash 1-го уровня стоит всего 2 маны, 2-го уровня – 4 маны, 3-го – 6 и т.д. Понятно, что наносимый заклинанием урон пропорционально увеличивается, а доступный уровень определяется развитием соответствующего магического скилла...



Река, в которую невозможно свалиться.

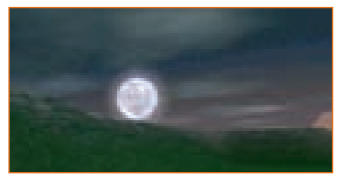
Короче, во всем, что касается глубины и сложности, ролевая система Wizardry просто бесподобна.

А вот по поводу обещанных авторами ярких и выразительных образов героев, так ценимых народом в других играх от SirTech (Jagged Alliance, если кто вдруг забыл), меня ждало разочарование. Да, персонажи время от времени отпускают шуточки и комментируют происходящее, но это не имеет ничего общего с тем взаимодействием, которое было в Baldur’s Gate или Planescape: Torment. Иными словами, не ждите, что герои передерутся между собой или между ними возникнут нежные чувства.

ОДНАЖДЫ НА ДОМИНУСЕ...

Выбравшись из под обломков, вы оказываетесь на берегу моря перед входом в заброшенный монастырь. Это классический стартовый dungeon, служащий своего рода tutorial. Герои наберут там несколько уровней, приоденутся и обзаведутся кое-какой наличностью (скупщик снятых с трупов шмоток прилагается). Пройти подземелье вроде бы и не трудно, но попотеть придется, можете не сомневаться.

Дизайн – достаточно интересный, в меру запутанный, но ничего сверхъестественного. Мне лично подземелья Wizards & Warriors показались более стильными и проработанными. Как и музыка, впрочем. Чтобы путь казался веселее, авторы населили лабиринты монстрами, которые респавнятся случайным образом. Разумеется, это не относится к сюжетным врагам, которых убиваешь раз и навсегда.



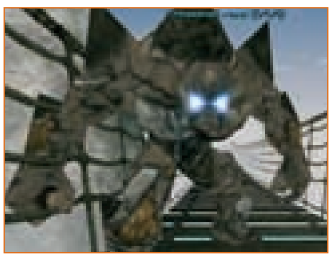
Луна... кто играл в предыдущую серию, тот поймет...

Так называемые “открытые пространства” несколько разочаровали. В лучших традициях Wizards & Warriors, они представляют собой те же самые лабиринты, только вместо крыши над головой голубая текстура, а стенами служат низенькие скалы. Время от времени попадаются деревья и камни, иногда – монстры и бандиты, но в целом все довольно пустынно и однообразно. Если бы не карта, то хоть пропадай. Упасть в реку нельзя. Перелезть через гору высотой всего в 2 человеческих роста тоже. Короче, как ни парадоксально, но серия Might & Magic по-прежнему остается единственной ролевой игрой “с большими и целостными открытыми пространствами”.

Персонажи время от времени отпускают шуточки и комментируют происходящее, но это не имеет ничего общего с великолепно выстроенными диалогами в Jagged Alliance.

Геймплей достаточно замороченный, хотя в целом значительно более логичный и "разгадываемый", чем в предыдущих сериях Wizardry, которые без солюшена пройти было просто невозможно. Вот один пример. В Монастыре я встретил 2 двери, открыть которые не смог. То есть мне было недвусмысленно заявлено, что "требуется какой-то предмет". Поиски ничего не дали. Следовательно? Следовательно, сюда, скорее всего, придется еще не раз вернуться. Более того, возможно именно в одной из этих комнат произойдет какое-то финальное событие. Бесконечные переплетения различных квестов и подземелий будут продолжаться до самого конца. Достаточно сказать, что авторы обещают 170 часов геймплея только для основной сюжетной линии.

Интерфейс хорош. С одной стороны, он вываливает на тебя море информации, столь важной для настоящих ролевиков, а с другой, он прост и логичен. Любое действие (а их может быть около десятка!) делается двумя-тремя кликами. Простой щелчок правой кнопкой мыши включает и выключает



Эту штуку мне победить пока не удалось...

mouselook. Гениально! По-моему, еще ни в одной ролевой игре это не было сделано так изящно. Журнал несколько... лаконичен. Он вкратце фиксирует происходящие события, но отнюдь не является банальным "списком квестов".

Очень радует, что не нужно высматривать мелкие вещицы на полу и на стенах – они всегда находятся в вертикальном положении и на всякий случай еще и вращаются. Особенно забавно, когда после гибели бандита его тело валится, а штаны остаются стоять.

Радует еще и то, что по мере того как враги теряют жизнь, на них появляются ссадины и синяки – особенно здорово это смотрится на людях.

В целом же, графика просто до боли напоминает W&W – общее качество, модели, освещение, анимация. Я думаю, если показать кому-нибудь два скриншота из этих игр в одинаковом разрешении и без интерфейсных панелей, испытуемый просто не заметит разницы.

БОИ

Переходим к самому главному в любой RPG – к схваткам. Система сражений сочетает элементы из классических серий Wizardry и недавней W&W. Т.е. имеется фазовая система боевых действий, и при этом учитывается расстояние между объектами. Помню, в пресс-релизах все звучало очень сложно и наворочено. Так вот, в жизни все легко, понятно и естественно (чего стоят цветные треугольники над головами монстров, показывающие, какие герои на них нацелены!). AI неплохо выбирает какого противника кому атаковать, но вы сами можете переопределить мишени. Последнюю атаку или заклинание можно повторить простым нажатием кнопки. Для маньяков, помешанных на файтерах, есть режим "continuous combat", когда все бьют непрерывно, раз за разом, раз за разом... Кроме того, вы имеете возможность самостоятельно решить, кто из персонажей будет стоять впереди, кто по бокам, а кто в центре.

Пройдя заброшенный и разграбленный монастырь Хигарди, мы выходим на дорогу в Арнику, и вот здесь начинаются действительно серьезные проблемы. Монстры резко крутеют и объединяются в огромные стада. Здесь необходимо помнить, что "взрывные" заклинания наносятся не по конкретным противникам, а по площадям, – т.е. надо учитывать, насколько враги приблизятся за следующий ход. Очень здорово, что файерболы и облака ядовитого газа никогда не ранят своих. Еще радует, что на открытом пространстве от монстров ДЕЙСТВИТЕЛЬНО можно убежать. На начальных стадиях игры этот «101-й прием каратэ» не раз спасает жизнь. А вот что совсем непонятно – это почему за истребление растений отряд получает в 2-3 раза больше экспы, чем за убиение аналогичного по силе количества животных или людей? Бред какой-то...

НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

Да, господа, игра действительно вот-вот появится на прилавках, ей уже никуда от нас не деться. Это событие не только для поклонников RPG, но и для всех настоящих геймеров. Признаться, я немного завидую тем, кому еще только предстоит открыть для себя этот волшебный мир. А в завершение хочу еще раз поблагодарить наших постоянных партнеров и просто хороших друзей из компании "Бука" за предоставленную для статьи версию игры и за то, что они вообще взялись за эту адскую работу – локализовывать и издавать **Wizardry 8** в нашей стране.

Devil May Cry



Жанр: action/adventure **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom
Онлайн: www.capcom.com/devilmaycry/
Дата выхода: 23 августа 2001 (Япония), 17 октября (США)

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9434

Задумывались ли вы над тем, что за последнее время ни одна игра, которой ранее пророчили титул суперхита, не оправдала наших ожиданий? Пожалуй, только Max Payne может считаться исключением. Похожая ситуация сложилась и с всесторонне расхваленным прессой проектом знаменитой Capcom, Devil May Cry.

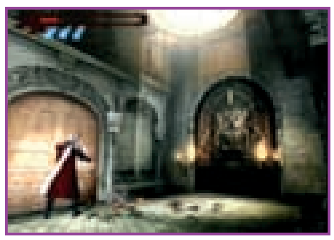
Михаил Разумкин



Система получения артефактов новизной не блещет: убил босса — получил “камушек”.

Дело в том, что на ранних стадиях разработки игра и в самом деле выглядела более чем хорошо. По крайней мере, после демки, представленной на E3, я был в восторге от «Резидента нового поколения» (напомню, что изначально продюсер проекта Shinji Mikami задумывал DMC как очередную серию Resident Evil). Но вот мы получили новенькую коробочку с игрой, и большинство сотрудников редакции оказалось, мягко говоря, разочарованным финальной версией. Конечно, негоже начинать статью с критики, так что собственное мнение я пока приберегу — к тому же оно успело несколько раз смениться, по мере того как я все больше и больше погружался в мир **Devil May Cry**.

Традиционно начнем с сюжета. Вы наверняка уже знакомы с его основой, поэтому постараюсь быть как можно более кратким. Главный герой игры, Dante, является сыном человеческой женщины и демона, который когда-то спас наш мир от порабощения Mundus'ом, императором Underworld'а. Обладая силой своего отца, Dante стал наемником, охотником за нечистью, и охотно берется за любую «грязную работенку», особенно если за это хорошо платят. Так он и живет, напиваясь вечерами в собственной конторке под броской неоновой вывеской... «**Devil May Cry**». Но тут в его размеренную жизнь врывается незнакомка по имени Trish, которая подозрительно много о нем знает. После небольшой, но впечатляющей разборки становится ясно, что девушка (лицо которой явно знакомо нашему герою) просто хочет нанять его для небольшого дельца: положить конец миру демонов и его пробудившемуся хозяину.





СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

Как водится, сюжетная линия должна сопровождаться внушительной видеоподдержкой. Но на традиционные CG-заставки, коими снабжались все «резиденты», губы раскатывать не стоит. Видимо, стремясь показать мощь приставки, разработчики почти все ролики сделали на движке игры. Но на деле это мало что изменило, т.к. графика в игре, равно как и режиссура всех сцен, выше всяких похвал. По крайней мере, вступительный ролик всех по-хорошему впечатлил. Возможно, лишь лицо главной героини могло быть чуть более привлекательным... Не меньше вступительного ролика впечатляет интерфейс игры. Все выполнено стильно, броско и одновременно доступно. Умельцы из Capcom хорошо поработали со звуковым и графическим

Всевозможные прыжки, кульбиты, рукопашный бой, файэрболы, летающие мечи и, конечно, трансформация в демона – вот краткий список наиболее впечатляющих способностей главного героя. Их можно совершенствовать, но не с получением пресловутых уровней, а после посещения импровизированных «магазинов».

rating

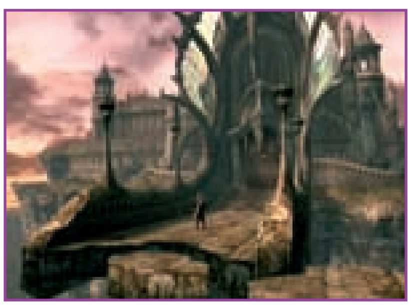
Михаил Разумкин	8	Action-вариант «резидента», унаследовавший от родителя его ужасную камеру, но отличающийся превосходной графикой и зрелищной системой.
Сергей Амирджанов	8	Capcom стоит начать серьезно относиться к собственным проектам. Юмор и гротеск — это замечательно, но не до такой степени.
Дмитрий Эстрин	8	Динамичный и стильный action обладает лишь одной негативной особенностью — через какой-то промежуток времени DMC становится скучен.
Максим Заяц	8	Бесконечно стильный "RE нового поколения" быстро приедается за счет однообразного игрового процесса и непроработанной камеры.

32
средний балл
8,5



оформлением. Многие меню имеют коротенькие анимационные заставки — пустячок, а приятно. Словом, подается **Devil May Cry** как и положено настоящему стопроцентному хиту.

Двигаемся дальше. Как вы помните, в игре есть два героя. Мужская роль досталась охотнику за демонами по-лукровке Dante, а женская — той самой таинственной незнакомке Trish. Все действие игры разворачивается в огромном замке на острове Mallet, где Mundus пытается открыть врата в наш мир. Изначально вы можете выбрать только Dante, но после первого прохождения будет доступен еще и женский персонаж с собственной сюжетной линией. Несмотря на то, что действие происходит на территории одного замка, однообразия локаций нет. Огромные готические залы, полуразвалившиеся стены бастионов, подземная река с древним фрегатом, покрытый вечным туманом заброшенный сад и, наконец, пышущие жаром лавовые пещеры... Графическое исполнение игры просто поражает. Такой детализации полностью трехмерного мира я не видел еще нигде (по крайней мере, на видеоконсолях). Пусть казавшийся таким натуральным книжный шкаф при приближении превращается в натянутую текстуру, а разбросанные по полу бутылки имеют форму граненых стаканов, — в целом все смотрится до безобразия гармонично. Чувство пустоты окружающего мира, частенько появляющееся во многих 3D-adventure, в **DMC** отсутствует напрочь. Красоты



игры можно описывать часами. Например, очень грамотно сделана вода. Она не имеет абсолютно гладкой отражающей поверхности и лишь частично прозрачна. А брызги от ног оставляют на ней целую серию слабых, быстро исчезающих разводов, в отличие от геометрически четких волн в так расхваливаемой BG: Dark Alliance.

Не менее грамотно выполнено и освещение. Выстрелы, молнии магического меча, свет факелов — все это в реальном времени освещает окружающие объекты. Однако есть и недостатки. К примеру, магические перчатки героя во время ударов вспыхивают живым пламенем, которое абсолютно не влияет на происходящее вокруг. Да и тень Dante работает просто безобразно. То, что в реальности должно быть всегда связано со своим хозяином, в **DMC** частенько любит прогуляться само по себе. Тем не менее, в целом игра выглядит великолепно... но за это пришлось заплатить злую цену. Имя ей — статичная камера. Да-да, в этой полностью трехмерной игре вы не имеете возможности полюбоваться красотами с выбранного вами плана. Имеются только заранее просчитанные ракурсы, причем не всегда самые лучшие и удобные. Мало того, такое положение вещей порой реально усложняет игровой процесс. Ведь ситуация, когда после пересечения невидимой границы камера резко меняет обзор на прямо противоположный, вполне обычна. Говоря еще проще, бездарная работа камеры — это главный и, в принципе, единственный крупный недостаток **DMC**.

Немного разобравшись с графикой, попробуем подойти поближе к нашему герою. Посмотрим, что он умеет, и поговорим заодно об игровом процессе. Вся игра поделена на миссии (за каждого из персонажей их около 30), правда, весьма искусственно. Никто не собирается каждый раз забрасывать вас в новое место – вы, как обычно, будете постепенно исследовать замок, открывая новые территории и получая перед каждой миссией довольно четкое задание: найти какой-нибудь предмет и воткнуть его туда-то или завалить какого-нибудь монстра. Да, в отличие от «Резидентов», **DMC** более динамична. Вся игра, будь то бой с монстрами или простая беготня по уровням, — это один непрекращающийся action. Чему немало способствует удобное и для многих вполне привычное управление. Dante никогда не падает в пропасти и способен сам автоматически перепрыгивать через широкие проломы. Кроме того, отталкиваясь от перил или колонн, он двойным прыжком способен добраться до более высоких мест. Только ориентироваться во время такого прыжка очень сложно — вновь из-за камеры. Вроде прыгал влево, а уже летишь вперед... Другое дело — бой. Это главная фишка всей игры. Думаю, вокруг этого сумасшедшего действа и вертелся весь проект. Dante может использовать два типа оружия, огнестрельное и холодное (если его можно так назвать). К первому типу можно отнести его любимые пистолеты Ebony и Ivory, обрез, гранатомет, подводное ружье (вам предстоит еще и поплавать с видом от первого лица) и довольно странный лучемет. Ко второму типу относятся всего два предмета: магический меч Alastor и огненные перчатки Ifrit. Весь кайф **DMC** заключается в комбинировании первого и второго типов. И дело здесь не ограничивается упомянутой мной в предыдущих статьях комбой с подбрасыванием врага в воздух и последующим расстрелом. Всевозможные прыжки, кульбиты, рукопашный бой, файэрболы, летающие мечи и, конечно, трансформация в демона – вот краткий список наиболее впечатляющих способностей главного героя. Их можно совершенствовать, но не с получением пресловутых уровней, а после посещения импровизированных «магазинов». Роль денег здесь выполняют красные сферы (Red Orbs), вываливающиеся после гибели из монстров. Причем их количество напрямую зависит от крутизны проведенной вами атаки. Кроме

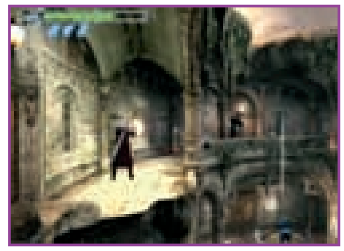




Один из самых зрелищных монстров в игре. Вооруженные огромными ножницами, эти призраки свободно проходят сквозь стены.

новых приемов в «магазинах» можно приобрести всевозможные вспомогательные предметы. Одни восстанавливают здоровье или дают новую жизнь, другие увеличивают скорость движения, или защиту, или просто уничтожают всех врагов на экране. К счастью, патроны для всех типов оружия в **DMC** бесконечны... Даже уровни сложности игры привязаны к бою. Easy mode позволяет вам выполнять всевозможные приемы, не задумываясь о самом процессе. Даже будучи новичком, вы имеете возможность играть на уровне мастера. Normal mode предназначен для людей, стремящихся получить как можно больше власти над игрой, и тогда любой бой превращается в настоящий fighting с головоломными комбинациями кнопок и выкручиванием аналоговых рукоятей.

Пожалуй, это все, что можно рассказать на двух страницах об одной хорошей игре. За кадром осталось еще музыкально-звуковое сопровождение и, собственно, враги. Что ж, попробую рассказать, только быстро. Враги дерутся хорошо, но не больше чем нужно (даже не верится, что это Capcom). Сделаны они очень качественно и прекрасно анимированы. А какие в **DMC** боссы, это просто сказка! Вот только разнообразие нечисти подкачало. За всю игру вы вряд ли насчитаете больше двух десятков ее разновидностей. Зато все враги довольно натурально озвучены (аж зубы сводит), а боссы даже говорят на английском (с японскими субтитрами). Вообще, это хорошая практика — изначально делать японские игры на понятном языке. Музыкальное же сопровождение к игре (оркестровые композиции а-ля Symphony of the Night) совершенно не напрягают и, наоборот, придают дополнительный оттенок общей атмосфере. Их можно смело издавать отдельным диском. END



Star Trek: Тень Доминиона

PC

Жанр: космическая стратегия в реальном времени **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Gizmo Games **Локализация:** Snowball Interactive **Требования к компьютеру:** Pentium II 400, 128MB RAM, 3D-ускоритель **Количество игроков:** 8
Онлайн: www.snowball.ru/dw/**Дата выхода:** сентябрь 2001 года

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9182

Ненавистникам Star Trek придется худо. Еще вчера сожженное чучело командора Ворфа в натуральную величину нужно восстановить и водрузить на постамент. Безнадежно загаженная репутация игр по культовой вселенной прародителя Вавилона 5 оказалась не столь уж безнадежной. Слухи о смерти явно преувеличены. Сначала Star Trek Voyager: Elite Force, затем «Отверженные» и теперь «Тень Доминиона» - более чем достойная связка.

Сергей Дрегалин

Сколько бед пережила станция «Дальний Космос 9» — не перечесть. Станцию крушили, персонал жестоко истребляли, а капитана Циско регулярно подвергали пыткам, заставляя выкрикивать в толпу «Вавилон 5 круче всех!». Ан нет, жива старушка. Хотя и расположилась прямо на жерле вулкана — аккурат рядом со входом в гиперпространственный туннель. Ведет эта галактическая червоточина к пространствам чужаков. Кто сказал, что вселенная безгранична? Может и так, но места в ней определенно не хватает. Расы кардассианцев и джем'хадаров благополучно объединились с силами Чужих в единый грозный кулак, обозвав его Доминионом, и обрушили тень на всю вселенную. Им тут же вынесли не менее солидный ответ, который нарекли Федерацией Планет. Обе стороны посвоему правы и равны под светом светил. Выбирайте любую, и вперед. Доказывать, что наше дело более правое...



Вы можете регулировать скорость движения кораблей в очень широком диапазоне: от полной остановки до режима форсажа, выводящего корабль на околосветовые скорости.

Даже если вы уже одурели от просмотра сериала, даже если коэффициент обалдевания зашкалило от прочтения очередной книги по Star Trek, все равно соблазн побывать в шкуре матерого капитана корабля слишком велик. В «**Тени Доминиона**» вы даже больше, чем капитан. Вожделели Star Trek? Вы его получите!

Перед каждой миссией вы можете выбрать себе подходящий кораблик. Космические посудины



Для сетевых баталий предусмотрено восемь вакантных мест.

представлены в широчайшем ассортименте — если верить руководству, их примерно по пять классов на каждую расу. Для каждого корабля можно подобрать капитана. Разнообразие милых мордашек впечатляет — от сексапильной Дакс до хмурого Ворфа. Есть и такие индивидуумы, от вида которых невольно начинает ныть печень. Но в любом случае выбирать капитанов надо не за красивые глазки, а за навыки и мастерство. Если чахлый новичок в лучшем случае сможет управлять кораблем первого класса (а это несколько хуже, чем самовар, скрещенный с термоядерным двигателем) и поражать цели на дистанции вытянутой руки, то бывалый шкипер легко возьмет под свою опеку красавец-линкор пятого класса (круче не бывает) и попадет одиночным залпом фазера в глаз белке с расстояния в несколько парсеков. Другой вопрос,



как белка оказалась в открытом космосе?.. Впрочем, я отвлекся.

Ладно, корабль выбрали, капитана подобрали. Если у вас еще осталась наличность, именуемая кредитами, то есть резон прикупить оборудова-

Если чахлый новичок в лучшем случае сможет управлять кораблем первого класса (а это несколько хуже, чем самовар, скрещенный с термоядерным двигателем) и поражать цели на дистанции вытянутой руки, то бывалый шкипер легко возьмет под свою опеку красавец-линкор пятого класса (круче не бывает) и попадет одиночным залпом фазера в глаз белке с расстояния в несколько парсеков. Другой вопрос, как белка оказалась в космосе?..

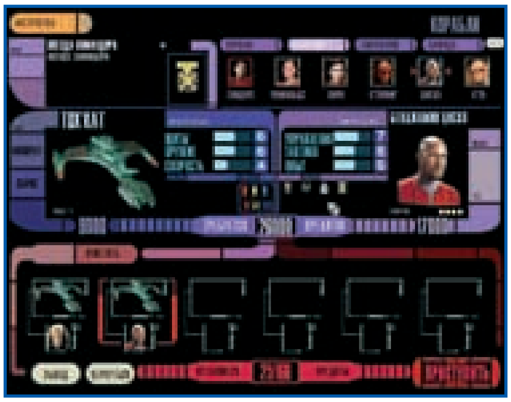
rating

Сергей Дрегалин	7	Игра по вселенной Star Trek и отнюдь не sux. Хотя и не шедевр.
Сергей Амирджанов	7	Грамотно исполненная космическая стратегия, которую можно смело назвать лучшей на сегодняшний день игрой во Вселенной Star Trek.
Дмитрий Эстрин	7	Стратегия, в которой сочетается динамичность и серьезная тактическая модель придется по вкусу не только фанатам сериала.
Максим Заяц	7	Сериалу Star Trek вообще не везет на компьютерные игры. "Тень Доминиона" — редкое и довольно приятное исключение.

28
средний балл
7,0

ние и нанять дополнительный экипаж. Экипаж поможет вам в управлении кораблем, а также защитит от абордажа. Ну, даже если не защитит, то по крайней мере попытается. Экономия на секьюрити может пагубно сказаться на здоровье капитана и состоянии корабля.

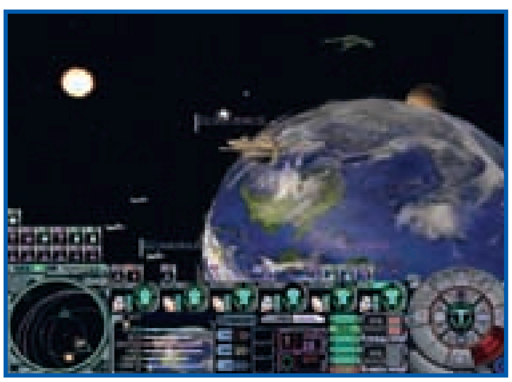
Расставшись с последними кредитами, начинаем миссию. Осматриваемся. Первое, что бросается в глаза, — стратегическая часть жестоко купирована. Пред нами просторы космоса, несколько кораблей и череда заданий. Все. Про сбор ресурсов, бесконечные усовершенствования и зубодробительные научные изыски можно забыть. Рафинированная тактика и



Перед каждой миссией вы выбираете корабли, капитанов, оборудование и экипажи. Этот выбор целиком и полностью определяется спецификой предстоящего задания.

ничего кроме нее. Сражаемся, убегаем в гиперпространство, берем на абордаж, получаем за все это опыт и после окончания миссии пожинаем плоды собственного усердия в виде медалей, кредитов, продвижения по службе и прочих веселеньких бонусов. MechCommander 2 еще не забыли? По сути, то же самое.

Основной актив игры — очень солидное космическое пространство и хорошая боевая модель. Не знаю, такой ли в действительности космос, каким его рисуют разработчики «**Тени Доминиона**», но выглядит он внушительно. Можно даже сказать, впечатляюще. Буйство красок загадочных туманностей, игривые изломы диковинных созвездий, легкий ореол неисследованных планет, непредсказуемые переливы кипящих звезд... Но довольно патетики. Возьмемся лучше за боевую систе-



Космические просторы проработаны с удивительной тщательностью. Несмотря на гигантские размеры территорий, разработчики не поленились отрисовать отдельные планеты.



Играть можно за Федерацию Планет и Доминион. Первые вроде как хорошие, а вторые плохие.

му. Сражения в «**Тени Доминиона**» практически дуэльные. Редко случается столкновение более десятка кораблей на одном экране. Обычно спарринг происходит более интимно, в смысле, более тет-а-тет. Условия следующие: сначала мы вышибаем энергетические щиты (или оные вышибают нам), а потом выбираем один из двух вариантов — добить гада или взять на абордаж. Первый случай до неприличия тривиален, а вот второй требует определенной сноровки и подготовленности экипажа. Помните, чем грозит экономия на секьюрити? Вот то-то.

Управление в игре средней степени сложности. Случай далеко не клинический, но требующий определенного подхода. Стремясь как можно более полно передать ощущения капитана, разработчики предусмотрели возможность регулировки скорости движения корабля, управления орудиями и даже переключения защитных полей. Все для трекеров. И немного для стратегов.

После успешной миссии начинается полный триумф. Зеленые новички и опытные космические волки получают регалии и растут в званиях. Польза тут не только эстетическая — чем выше ранг капитана, тем более высоким классом кораблей он может командовать. Кстати, все медальки и прочие побрякушки для каждой из рас отличаются, а вот воинские звания унифицированы. Для пущей ясности.

Есть ли отличия между Dominion Wars и «**Тень Доминиона**»? Вопрос к локализаторам. Оказывается, оных тележка и маленький вагон. В процессе креативно-творческой адаптации было сделано немало косметических улучшений. Аккуратно размещены названия, которые при первой итерации норовили вылезти куда-нибудь за границы экрана. Синхронизирован вывод текста брифингов и озвучка. Заменен шрифт в пользу более удобочитаемого... Мелочи? Да не скажите. Из таких вот мелочей и складывается общее приятственное чувство — миленько, не марко. По крайней мере, это целиком относится именно к локализованной версии.

Давайте подводить итоги. Star Trek стал у нас более-менее известен. Капитан Циско (или все-таки Сиско?) приблизился к статусу российского героя дальней космонавтики. Однако назвать «Звездный Путь» популярным я бы не рискнул. Пока еще рано. Поэтому и «**Тень Доминиона**» нужно рекомендовать именно как неплохую космическую стратегию. А физиономии Ворфа и корабли класса «Дерзкий» — не более чем бонус. Для тех, кто шарит. И кому оно надо.

Мушкетеры

PC

Жанр: Funny Quest **Издатель:** Media 2000 **Разработчик:** Electronicum+
Онлайн: www.media2000.ru/
Требования к компьютеру: PII 300, 64MB RAM, 3D-accelerator

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10085

Не удивлю тебя, всезнающий геймер, словами о том, что игра, сделанная на основе фильма или рассказа, уже обречена на успех. Ну, если не обречена, то хотя бы достойна пристального внимания. Согласны?

Алексей Усачев

Судите сами: одно дело изобретать что-то новое, другое же – пытаться переиграть, переосмыслить, вычерпать то, чего по твоему мнению не сделал оригинал. Так вот, таких проектов в игровой индустрии было множество, и их перечисление займет слишком много времени и места. Однако, всегда найдется место еще одной игре, не менее, а может, даже и более интересной. Вот такому проекту мне бы и хотелось посвятить свое повествование.

Вам что-нибудь говорит название «Электроникум+»? Не огорчайтесь, до недавнего времени мне оно тоже ничего не говорило, ибо эта команда разработчиков только-только встала на ноги. Немудрено, кстати, что они начали заниматься именно таким проектом. Итак, первой пробой пера для разработчиков стала игра «**Мушкетеры**» (те, о которых когда-то еще Александр Дюма писал). Ребята достаточное количество времени работали и набирались опыта и вот, наконец, собрались и сколотили команду. Что у них получилось, мне довелось увидеть одному из первых.



Как и полагается игрушкам, которые подпадают под гордое определение «квест», в «**Мушкетерах**» присутствует короткая предыстория. Ничего хорошего, скажу я вам, в ней нет — в хорошем смысле этого слова. Просто Д'Артаньян опять попадает в передрягу (не по своей воле, естественно), другими словами, его похищают. Да кто! Сама миледи Винтер! Как такое могло случиться – одному Богу известно. Сами понимаете, такое грязненькое дело мимо глаз не проходит и «все» идут биться «за одного». На этом, собственно, и построена вся игра – бороться и искать, найти и перепрятать.

«**Мушкетеры**» состоят из бесконечных (почти) поисков пропавшего Д'Артаньяна. Надо отдать должное разработчикам — они сделали так,



Обратите внимание на руки персонажей. Портос больше смахивает на гориллу, чем на мушкетера Дюма.

что совершать эти поиски приходится всем трем мушкетерам: невозмутимому Портосу, готовому от голода съесть даже собственных друзей, рассудительному Атосу и легкомысленному Арамису. Кстати, в поочередном управлении персонажами есть свои плюсы и минусы. Не каждый из них может решить проблему, возникшую на определенном этапе игры, однако вместе они способны преодолеть любые препятствия.



Нужно просто немного подумать. С другой стороны, немного напрягает ситуация, когда всеми тремя пытаешься добиться от одного предмета хоть каких-то результатов. Иногда просто начинаешь действовать «методом научного тыка».

Кстати, что действительно очень порадовало, так это не слишком высокая сложность задач. Не нужно часами сидеть и биться головой об монитор, потеряв надежду решить очередную головоломку. Все, в общем-то, довольно легко – нуж-

Не нужно часами сидеть и биться головой об монитор, потеряв надежду решить очередную головоломку. Все, в общем-то, довольно легко – нужно просто обращать внимание даже на такие детали, как, например, выцарапанные на стене цифры.

rating

Алексей Усачев	7	Отличный сценарий, масса свежих идей, увлекательный игровой процесс.
Сергей Амирджанов	6	Местами аляповатая, но все же довольно интересная и веселая адвенчура, практически во всем следующая заветам "Петьки и ВИ".
Дмитрий Эстрин	7	Квесты, основанные на решении неординарных головоломок, встречаются не так уж часто. К "Мушкетерам" стоит приглядеться.
Максим Заяц	6	Типичный представитель жанра "квест российский юмористически". Продукт на любителя.

26
средний балл
6,5



Масса декораций, яркие, слегка аляповатые краски и веселая непринужденная атмосфера. Именно таким должен быть квест.

но просто обращать внимание даже на такие детали, как, например, выцарапанные на стене цифры. А если вы видите торчащий из стены штырь, то его непременно нужно повернуть... или потянуть, или исследовать. А если неподалеку бассейн? Правильно, мы его осушаем, ибо там на дне обязательно окажется что-нибудь интересное, наподобие потайного люка. А если уж висит заяц на стене, так это отличный повод для того, чтобы порадовать свой желудок ушастой пищей.

Есть в игре большое количество украшательств, причем приятных и оправданных. Вообще, если откинуть все в сторону и просто посмотреть на оформление, то игру можно назвать чем-то вроде пособия для дизайне-



ров на тему «как надо». Эстетика присутствует. Многочисленные картины на стенах, разнообразные статуи, декорации… Но даже это не самое главное. «Что же главное тогда?» – спросите вы. Самое главное – это атмосфера. Столько юмора мне давно не приходилась встречать в играх (заметьте, отечественных). Он вылезает наружу везде: в поведении мушкетеров, в репликах, в декорациях. Создается впечатление, что вся игра «**Мушкетеры**» – это один большой стеб, причем над всем и вся. Будь то памятники архитектуры или картины,

Самое главное – это атмосфера. Столько юмора мне давно не приходилась встречать в играх (заметьте, отечественных). Он вылезает наружу везде: в поведении мушкетеров, в репликах, в декорациях. Создается впечатление, что вся игра «Мушкетеры» – это один большой стеб, причем над всем и вся.



Симпатичная отрендеренная графика, красивейшие декорации. А вот персонажи получились какие-то странные.

окружающие предметы или люди. Эти три славных друга могут запросто завести дискуссию о том, какая задница у миледи и кто бы из них троих смог ее очаровать больше. А вспомните роман Александра Дюма… Могли ли в нем благородные дворяне заводить разговоры на подобную тему, а главное, в таком тоне; могли ли так себя вести? О времена, о нравы…

Не обойтись сегодня и без критики. Сами понимаете, первый самостоятельный проект – дело сложное. Конечно, нельзя сказать, что первый блин вышел комом, но с небольшой шкварочкой – это уж точно. Во-первых, непонятно, что творится с анимацией персонажей, в частности, с их походкой. Во-вторых, такая важная вещь как соблюдение пропорций. Коли уж делают игру про людей, зачем им руки такие длинные рисовать, как у орангутангов? А может, это просто «фича» такая? Коли стебаться, так уж до последнего?

В остальном к игре практически нет претензий. Разработчики уделили немало времени именно звуковой стороне игры. Вполне достойное музыкальное сопровождение – ненавязчивое, в своеобразном ретро-стиле. Сама озвучка радует слух однозначно. Коли это Портос, так сразу слышно – голос слегка шутливый, выразительный, грубоватый. Арамиса от него отличить можно всегда.

В завершение «разбирательства» сей игры, хотелось бы все-таки выкрикнуть многозначительное «молодцы!» своим соотечественникам, которые потрудились на славу. Обладателям здорового чувство юмора нужно наскрести энную сумму «деревянных» и мчаться в магазин! END

Wario Land Advance



Жанр: Классический платформер **Издатель:** Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD **Количество игроков:** 1
Онлайн: www.nintendo.com/ **Дата выхода:** осень 2000

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10063

В жанре, изобретенном гениальным Shigeru Miyamoto, Nintendo всегда была на первом месте. Платформеры производства этой компании, несмотря на кажущуюся простоту концепции и дизайна, всегда были самыми интересными, самыми захватывающими.

Сергей Овчинников



На удивление всем именно они, пусть даже обладающие не самой лучшей графикой, привлекали наибольшее внимание игроков благодаря оригинальности и великолепному, продуманному до мелочей игровому процессу. Каждую новую серию ждал грандиозный успех.

Казалось, на новой консоли GameBoy Advance ничего замечательного быть не должно. Nintendo явственно продемонстрировала всем своим фанатам, что ничего кроме ремейков своих старых сериалов с SuperNES она на GBA выпускать не собирается. Две из трех премьерных игр (Super Mario Advance и F-Zero) были всего лишь переводом в портативный вид двух отличных, но все же очень старых игр. Обещанный в начале следующего года Super Mario Advance 2 следует той же системе, являясь портом шедеврального Super Mario World образца 1991 года. Согласитесь, играть еще раз в ту же самую игру, пусть и самую распрекрасную, не слишком-то весело. К счастью, не все так плохо в жизни GBA. Если нового Mario нам, по всей видимости, ждать придется еще о-о-очень долго (в 2002 году выйдет также и Yoshi's Island под названием Super Mario Advance 3), то кое-кто из его чуть менее знаменитых родственников уже стучится в дверь. Речь идет о частом госте игровой библиотеки GameBoy, великолепном Wario, который вот уже в четвертый раз посещает владельцев портативных приставок с абсолютно новыми приключениями. **Wario Land Advance** — действительно абсолютно новая игра, специально разработанная для GBA, пользующаяся всеми техническими возможностями чудо-машинки и разительно отличающаяся от своих предшественниц.

Wario, если кто-нибудь с ним еще не знаком, — это еще один брат Mario, который практически во всем является полной его противоположностью. Он носит желтый костюм и кепку с перевернутой буквой «M» (которая, разумеется, на самом деле является всего лишь буквой «W»), любит сокровища и делает всем гадости. Такой очень милый и положительный персонаж. Четвертая серия **Wario Land** повествует о злоключениях героя, который в очередной раз пустился на поиски сокровищ. На этот раз его внимание привлекла золотая пирамида, внутри которой должна храниться масса интересных вещиц. Увы, как только Wario попал внутрь сокровищницы, выяснилось, что он в ловушке и, возможно, никогда не сможет из нее выбраться.

После продолжительной заставки, выполненной в необычном комиксовом стиле, и еще более продолжи-

Для того чтобы открыть сокровищницу и, соответственно, путь к свободе, необходимо сначала добыть пять кристаллов, каждый из которых собирается из четырех различных камней. Камни, в свою очередь, разбиты еще на четыре осколка каждый, а осколки рассованы по сундукам на всех двадцати уровнях игры. Основной задачей в Wario Land Advance, в отличие от предыдущих игр серии, является сбор этих самых осколков.

rating

Сергей Овчинников	9	Уникальный платформер, совмещающий классический нинтендовский дизайн и массу новаций.
Сергей Амирджанов	9	Лучший двухмерный платформер от Nintendo за многие годы. Отличная графика, множество уровней и оригинальный игровой процесс.
Дмитрий Эстрин	8	Известный платформер перекочевал на GameBoy Advance без заметной потери качества.
Максим Заяц	8	И все-таки основное предназначение GB всех поколений — это платформеры. Ну а Wario Land Advance - лучший представитель жанра.

34
средний балл
8,5

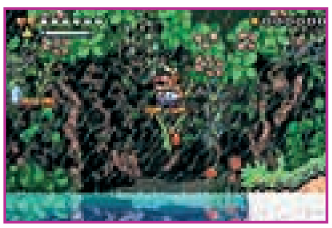
... добавьте к этому списку пещеры, подводные гроты, космические базы, готические замки, странные зеленые живые изгороди, футуристические металлические конструкции, наполните все это парой-тройкой десятков самых удивительных монстров — тогда вы получите приблизительный масштаб всего происходящего в этой игре.

тельного тренировочного уровня, в котором вас легко и весело обучают всем основным приемам и движениям, герой попадает в центральный зал пирамиды, из которого в неизвестном направлении выходят пять коридоров. Для того чтобы открыть сокровищницу и, соответственно, путь к свободе, необходимо сначала добыть пять кристаллов, каждый из которых собирается из четырех различных камней. Камни, в свою очередь, разбиты еще на четыре осколка каждый, а осколки рассованы по сундукам на всех двадцати уровнях игры. Основной задачей в **Wario Land Advance**, в отличие от предыдущих игр серии, является сбор этих самых осколков. Кроме того, добежав до конца уровня, вы должны нажать на специальный рычаг, который, спустя определенное время, уничтожит уровень вместе со всем содержимым. Соответственно, на ваши хрупкие плечи ложится необходимость за минуту-полторы безумного тиканья счетчика успеть убежать с награбленным. Иногда такое возвращение — просто быстрая пробежка обратно к началу. Но гораздо чаще вас будет ждать продолжение маршрута.

Как и во всех играх о Wario, основной упор в прохождении уровней делается не на ловкость игрока, а на его умение оперативно находить выход из сложившейся ситуации. На помощь в таких случаях приходит масса различных движений, которые может выполнять наш герой, а также огромное количество трюков, которые он может временно перенять у монстров игры. Так, например, укус пчелы позволит раздувшемуся на манер Винни Пуха с шариком Wario парить в воздухе до того момента, пока он не столкнется с каким-либо препятствием. Встреча с огнедышащей помесью дракона и сантехника превратит героя в реактивный огненный шар, способный сокрушить препятствия, недоступные для уничтожения в обычном режиме. Помимо очевидно полезных приемов встречаются на пути и те, которые откровенно мешают двигаться дальше. Например, пьяный Wario превращает управление игрой в сущий ад. В результате зеркального отображения управляющих кнопок нажатие клавиши «влево» заставит героя двигаться (правда, не слишком уверенно) вправо. Ну и так далее. В отличие от предыдущих игр сериала, теперь наш герой превратился в обычного смертного и при неприятном столкновении с монстром теряет здоровье, как и его коллеги по другим платформенным играм. К счастью, восьми стандартных сердечек хватает надолго, тем более что их потерю несложно восполнить — секретов в **Wario Land Advance** достаточно. Потайные комнаты, несуществующие стены, проваливающиеся кирпичики, спрятанные тоннели, скрытые кнопки — в общем, полный набор следопыта.

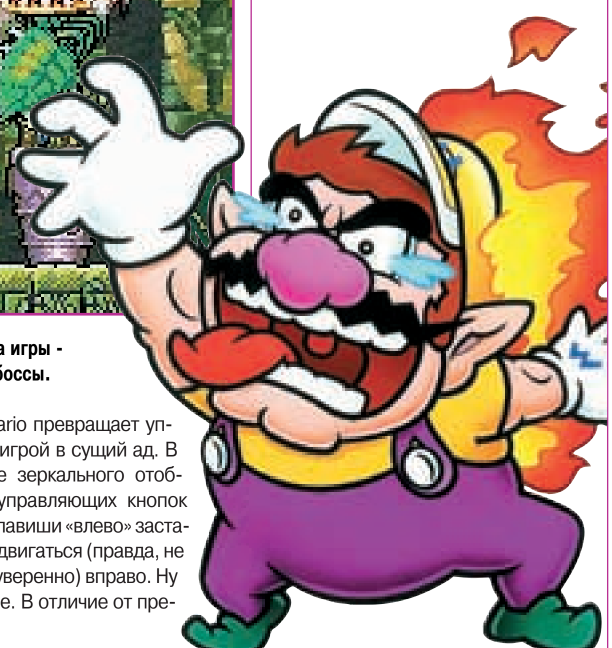


Укушенный пчелой Wario стремительно взмывает в небо. Так можно добраться до секретов.





Самая замечательная черта графического облика игры - огромные, великолепно анимированные монстры и боссы.

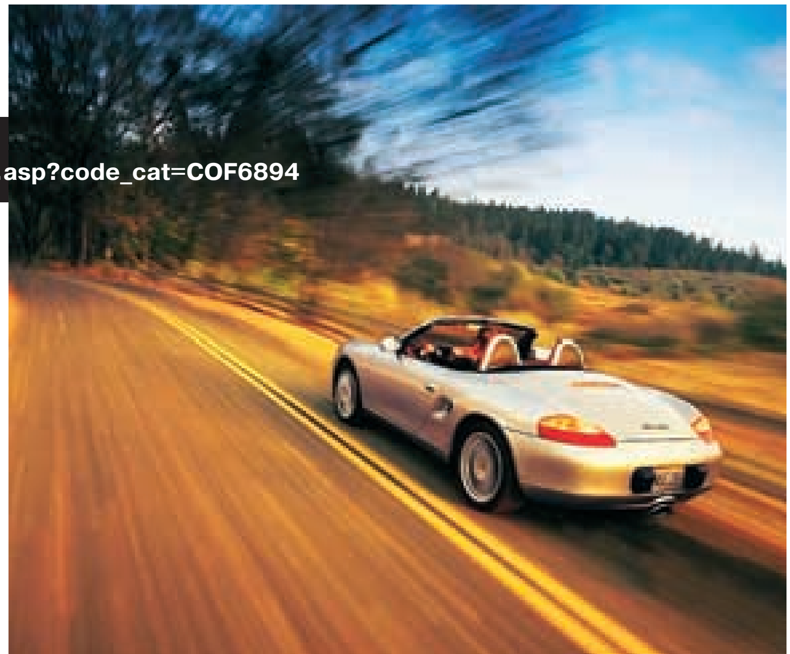


Еще одно нововведение — нелинейность игрового процесса. Новый Wario — игра весьма непростая. Порой можно крепко застрять при прохождении того или иного уровня. Но вместо того чтобы отчаиваться и применять к хрупкой портативной системе грубую физическую силу, в **Wario Land Advance** можно попросту переключиться на прохождение другой сюжетной ветки. Как уже говорилось раньше, из главного зала ведут аж пять различных коридоров. Соответственно, в начале игры доступны сразу пять уровней. И проходить их можно в любом порядке. Разработчики проекта не поленились и вместо стандартных четырех-пяти миров создали собственный уникальный облик для каждого из двадцати уровней. Именно в этой игре графические достижения GameBoy Advance разворачиваются в полную силу. Но еще больше поражает разнообразие дизайнерской мысли. Леса, поля, реки и озера — это замечательно и скучно. А что вы скажете про дом с привидениями? Ах, да, тоже было и неоднократно. Хорошо, добавьте к этому списку пещеры, подводные гроты, космические базы, готические замки, странные зеленые живые изгороди, футуристические металлические конструкции, наполните все это парой-тройкой десятков самых удивительных монстров — тогда вы получите приблизительный масштаб всего происходящего в этой игре. Недостатки? Конечно же, без них не обошлось. Система управления главным героем оставляет желать лучшего. Когда возникает потребность совершить очередной суперманевр, внезапно осознаешь, что уже забыл как его делать. То ли сначала зажать <Shift>, а потом нажать <B>, то ли сначала зажать <B>... А может, вообще нужно нажать стрелку <Вверх> и ритмично стучать по кнопке A? В общем, вы понимаете. Можно было обойтись и без извращений, оставив весьма удобную и не слишком перегруженную систему прошлой игры. Впрочем, теперь Wario умеет куда больше... В остальном же перед нами платформер, сделанный практически идеально. Как раз такой, какой нужен новой портативной системе Nintendo. Любителям жанра советуем не пропустить! END



Exhibition of Speed

Жанр: Racing **Издатель:** Titus **Разработчик:** Player 1 Games **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** www.titusgames.com/



Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6894

Говорят, что перед тем как отойти в мир иной, лебеди один-единственный раз в жизни поют. Пение их печально, но прекрасно. Ничего не поделаешь – жизнь есть жизнь. В нашем мире все мы гости – даже приставки не исключение.

Олег Кафаров

Перед уходом из жизни Dreamcast тоже решила несколько скрасить грусть своих поклонников и порадовать их настоящими хитами: Shenmue 2 или Sonic Adventure 2. Но вот с **Exhibition of Speed** она явно несколько промахнулась. О том, как в прекрасной песне умирающей приставки проскальзывает немелодичная "хрипота", читайте в этом обзоре.

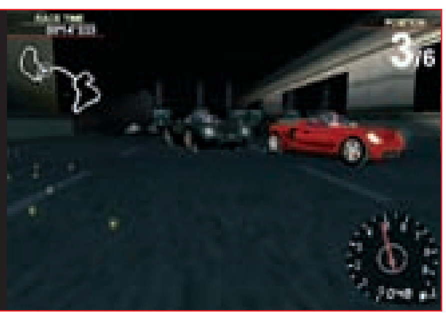
Даже изначально **Exhibition of Speed**, разработка компании Player 1 Games, вызывала у игровой общественности легкие опасения. Но в preview одного из прошлых номеров я выразил искреннюю надежду на то, что за оставшееся время создатели все-таки приложат некоторые усилия к приведению своего детища в более-менее достойный вид. Но за полгода их "работы" мало что изменилось к лучшему и поэтому настало наше с вами время вершить суд и высказывать все "за" и "против".

Всего в "автосалоне" насчитывается двадцать средств передвижения, половина из которых явно "не первой свежести". Точно определить марку каждой из них мне не удалось, зато скажу без сомнений: Alfa Romeo или Ferrari в списках не числятся.



Спецэффекты хоть и редки, но смотрятся очень даже неплохо, будь то дождь, туман или летящие при столкновении искры. Модели автомобилей, конечно же, не на уровне Gran Turismo 3, но все равно весьма неплохи.





Далее – трассы. О них отдельный разговор. От их многообразия сердце поначалу просто ликует в радостном предвкушении. Определившись с дорогой и отдав предпочтение, к примеру, Toxic Trainyard, можно смело нажать на кнопку "Старт" и... спокойненько сходить поставить чай – время загрузки, к несчастью, это позволяет.

Чайник на кухне начинает потихонечку закипать, а мы уже сорвались с места и несемся непонятно куда и непонятно зачем. В гонке, надо сказать, участвуют шесть гонщиков, и этого явно недостаточно. Искусственный интеллект соперников равен нулю, а потому обогнать их не составит боль-

rating

Сергей Дрегалин	6	Неплохая скорость игры омрачается ее морально устаревшим обликом и далеко не совершенным управлением.
Сергей Амирджанов	6	Гонка "категории B" на медленно увядающий Dreamcast может привлечь внимание симпатичным дизайном трасс.
Дмитрий Эстрин	6	Ничего особенного. Самая что ни на есть обычная гонка на Dreamcast с некоторыми недостатками, но без явных достоинств.
Максим Заяц	7	Гонки — это всегда здорово, особенно на удобном Dreamcast`овском джойстике.

25 средний балл **6,3**

шого труда. Другое дело – из ряда вон выходящее управление. Не исчезающий ни на минуту эффект “пьяного водителя” начинает активно действовать на нервы уже с первых минут знакомства с **Exhibition of Speed**. Как бы вы не изворачивай аналоговый рычажок джойстика, машина все равно не впишется в поворот. Лишь проведя за игрой некоторое время, начинаешь потихоньку “врубаться” в паранормальный способ управления.

Три положенных круга проезжаем как раз к тому заветному моменту, когда чайник уже вскипел (оговорка: чайник используйте последней модели, с турбонагревателем). Четыре мину-



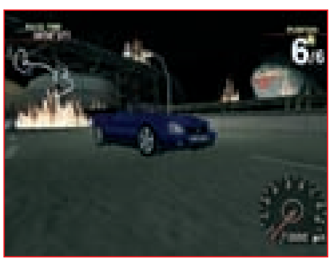
Искусственный интеллект соперников равен нулю, а потому обогнать их не составит большого труда. Другое дело – из ряда вон выходящее управление. Эффект “пьяного водителя” начинает действовать на нервы уже с первых минут.



Графически EoS находится примерно на одном уровне с хорошими гоночными играми с PC - приличные текстуры, стабильные 30 кадров…

ты на прохождение трассы длинной в три круга?! “Но ничего, у меня еще четырнадцать неосвоенных трасс в запасе!” – взбадривает себя сидящий перед экраном игрок. Промчавшись по Toxic Trainyard, выбираем Trainyard Sunset и… Боже, да это ведь то же самое, только в другое время суток! Тут же смотрим, что представляет собой Trainyard Speedrun, и обнаруживаем, что все три трассы – это один и тот же трек, только при разных погодных условиях и в разное время суток.

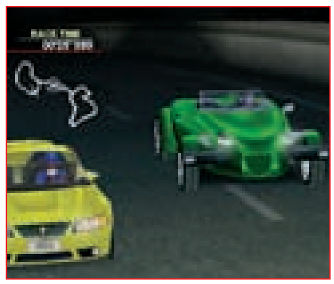
Все остальные дороги (город, побережье, лес, горная и сельская местность) построены по тому же принципу. Поэтому можно без зазрения совести сказать, что всего в **Exhibition of Speed** доступно шесть треков. Перчинку в игру добавляет то, что трассы достаточно разнооб-



разны – с изобилием крутых поворотов, резких спусков-подъемов и извивающихся туннелей.

Ладно, хватит об игровом процессе, теперь оценить технические характеристики нового проекта. Скажу прямо, визуально особого впечатления он не производит. Треки мертвы и одиноки. Кроме машин-участников гонки ничего живого практически нет. Деревенские пей-

Многие трассы явно инспирированы другими популярными гоночными играми. Вот эта, например – прямо из NFS.



зажи напоминают светлые картины ушедшего лета.

Многие заезды происходят в темное время суток, поэтому важную роль играет освещение. К счастью, оно выполнено грамотно и более-менее качественно. Единственное, что замечаешь сразу – это статичные блики на поверхности автомобиля, которые ни при каких обстоятельствах не изменяются. А на болтающегося в машине водителя невозможно смотреть без ироничной улыбки! Кроме того, огорчает тот факт, что игра довольно часто притормаживает.

“Лучом света в темном царстве” является еще и звук. Крик петуха или ягненка в “деревенском” уровне сменяется грозным гудком поезда в депо. При езде по железнодорожным путям благодаря блестящему звуку создается впечатление, что машина вот-вот развалится на запчасти.

Exhibition of Speed может послужить примером того, чего следует старательно избегать в играх. Как это ни прискорбно, детищу Player 1 Games не суждено снискать славы и любви геймеров. Пусть это будет для них уроком. На ошибках учатся. Без колебаний выключайте приставку, вынимайте из нее диск с игрой и смело идите пить чай, обдумывая покупку более совершенного гоночного симулятора. END

ONLINE

Горячие бета тесты осени
Последние новости о начале бета-тестирования онлайновых проектов.

Gamedale
Сделай свою игру!

Кто дружит с Gameland Kali
Обзоры сайтов друзей и партнеров проекта.

Head Hunters
Вечная мода Quake’a - третья инкарнация шедевра

TAKTIX

Max Payne
Новые трудные задания для Макса.

Anachronox
Предпоследняя часть прохождения одной из лучших RPG года.

Conquest: Frontier War
Заключительная часть тактических советов по прохождению нашумевшей стратегии от Digital Anvil.

КОДЫ

ПИСЬМА

Туманный Альбион или не все так просто

c58|Devil

www.cyberfight.ru

Сперва о главном

В декабре этого года в Сеуле, Корея, пройдет чемпионат **1st WORLD CYBER GAMES**, в котором примут участие более 300 игроков из более чем 25 стран мира, прошедших национальные отборочные чемпионаты. **World Cyber Games** – это **Digital Culture Festival**, цель которого – показать, что культурные, языковые и расовые барьеры не имеют никакого значения, когда речь заходит о компьютерном спорте. Второй целью является организация **CYBER OLYMPICS**, олимпийских игр по компьютерным видам спорта. Также в планах **WCG** стоит создание глобальной сети, в которую войдут различные общественные и деловые организации, связанные с **IT-технологиями** и компьютерным игровым бизнесом, игроки



и просто молодежь всего мира. Призовой фонд декабрьского чемпионата составит **$300000**.

Компания **SAMSUNG** – мировой партнер **WORLD CYBER GAMES** – организует российский этап чемпионата. Игры будут проходить по единым правилам в трех дисциплинах: **Q3 Duel**, **Q3 Teamplay**, **Counter-Strike**. В Корее из них будут представлены только **Q3 Duel** и **Counter-Strike**. Региональные отборочные игры пройдут в 18 городах: Краснодар, Самара, Нижний Новгород, Екатеринбург, Новосибирск, Иркутск, Владивосток, Волгоград, Уфа, Ростов на Дону, Тюмень, Томск, Челябинск, Воронеж.

И еще одно приятное известие

Компьютерный спорт, несмотря на свою относительную молодость и совсем недавнее признание, – один из самых популярных видов спорта сегодня. Это делает его привлекательным не только для организаций, чья деятельность тесным образом связана с компьютерными игровыми технологиями, но и для тех, кто заинтересован в общем развитии спорта в России и хотел бы, чтобы в киберспорте наша страна также была на первом месте в мире. Общественная организация Российское физкультурно-спортивное общество «Спартак» стала членом ФКС России. Компьютерный спорт в России получил поддержку самого популярного спортивного общества с наибольшим в мире количеством болельщиков. Судите сами, какие это открывает перспективы.

Я постараюсь описать свои впечатления от прошедшей поездки в Англию на Европейский чемпионат «**ELSA CPL European Championship**», который прошел в Лондоне в начале августа 2001 года. Россию представляла московская команда по игре **Quake III Arena** «**c58**» (**Cyberfight**), в составе двух тимменеджеров, **c58|bull3t** и **c58|d1mmon**, и четырех игроков: **c58|Pow3r**, **c58|Devil**, **c58|Polosat1y**, **c58|Fess**.

Все началось с того, что мы собрались в компьютерном клубе **iN-StaTioN**, где обсудили планы на ближайшие 4 часа. Подошло время выезда в аэропорт «Шереметьево-2» для регистрации авиабилетов. Мы вызвали такси и буквально через 30 минут были на месте. Учитывая прошлый вылет (в Голландию, Амстердам), когда «Аэрофлот» задержал наш рейс на 5 часов, после чего мы, так сказать, были не в очень хорошей форме (как обычно говорят, «минус мораль»), мы решили не рисковать второй раз и взяли билеты на самолет Британской авиакомпании «**British Airlines**». В конце концов, сделано это было не напрасно, потому как ребята работают быстро и оперативно: мы прошли все процедуры регистрации примерно минут за 20-30.

В Лондон, аэропорт Хитроу, мы прилетели поздним вечером, если быть точным, то в 19:00 по английскому времени (-2 часа от московского). Без всяких проблем мы заказали такси и успешно доехали до нашего отеля «**Novotel**», который также был местом проведения чемпионата. Легко и быстро зарегистрировались, после чего, уставшие с дороги, отправились по номерам. Назавтра ожидался сложный день – день регистрации на предстоящем чемпионате. Лично для меня этот поздний вечер был закончен, я нашел свою кровать и быстро отключился после 4 часов перелета ... ну а тимменеджеры пошли выпить по кружке пива – отметить прилет, как это всегда у русских и бывает :)

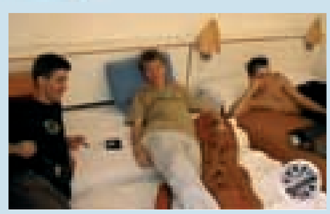
Проснулись мы рано, наступило, так сказать, время завтрака. Спустившись на 2 этаж (наши номера располагались на 3 и 4 этажах), мы попали в столовую. По официальной информации регистрация участников чемпионата должна была начаться через час, но как всегда бывает, ее отложили сначала на час, потом на два и т.д. Наконец, после 4 часов ничегонеделанья, регистрация началась. Простояв в небольшой очереди и получив наши бейджи, мы прошли в игровую зону.





Мы установили notebook и уже могли размещать онлайн-новости на нашем игровом портале. Занимался этим наш тимменеджер **c58|dimmon** . Но нас ждало еще несколько сюрпризов ... Так как на чемпионат приехало меньше команд, чем предполагали организаторы, вся сетка была перестроена. Оказалось, что мы попали в самую последнюю группу, а так как чемпионат и без того задерживался, нам не объявили точное время наших игр, однако сказали, что мы сыграем сегодня. Как бы смешно это ни было, но в тот день мы действительно сыграли... правда, в 5 часов утра по местному времени. Сыграли всего 4 игры за 10 часов ожидания. Единственное, что порадовало – соперники не оказали достойного сопротивления, мы прошли их легко и могли идти спать после тяжелого дня.

Утро следующего дня началось, как обычно это бывает, с плотного завтрака. Завтраки действительно плотные, в гостишках такого класса кормят до упада, «шведский стол» решает безбожно. Как мы и предполагали, все опять началось с тупого ожидания наших следующих игр... Спустя часа 2 мы, наконец, могли садиться и настраивать компьютеры для игры . Первая игра была с не очень сильной командой, и мы прошли дальше без особых проблем . Ну а следующая игра, как это оказалось потом, стала для нас решающей. Играли мы с командой из Англии под названием «**Unreal**». По нашим меркам команда была средняя и, по идее, не должна была составить нам конкуренцию – но все пошло не так. Обычно в **Quake III Arena Team Deathmatch** правила простые: всего на выбор три карты; одна команда называет свою карту, на которой хотела бы играть, другая команда называет свою; игра ведется до двух побед; в случае ничьей играется третья карта, по ней и выявляется победитель . Выпало так, что и мы, и они выбрали одну и ту же карту. Ну что ж, у нас она была сильнейшей – как оказалось, у них тоже. В итоге мы проигрываем первый раунд с разрывом всего в 3 фрага. Лично для меня это был большой шок – проиграть одну из трех карт средней



команде. С трясущимися руками я вышел покурить на улицу. Ну ладно, мы вроде собрались и были намерены выиграть, но что-то опять пошло не так как надо. Команда перестала быть командой, можно сказать, распалась на глазах, и в итоге мы проиграли еще раз, но уже не на три фрага, а на 40. Вот так... получилось все очень глупо. На чемпионате был **single elimination** – если говорить по-русски, игра идет до одного поражения. Соответственно, играть за первое место мы уже не можем. : (Максимум надежд – взять пятое место и доказать, что поражение от англичан было простым недоразумением. Что мы и сделали. Остальные команды мы обыгрывали легко, особо не напрягаясь, но в итоге вылетели с чемпионата, проиграв всего лишь одной команде, и заняли 5 место. Лично для меня это выглядит несправедливо, но что поделаешь – таковы правила чемпионата... Нам остается только наблюдать, как играют остальные команды. Параллельно с **Quake III Arena** шел чемпионат по игре **Counter-Strike**, из-за этого были небольшие задержки, т.к. играли все на одних компьютерах. Примерно часа так через 2 состоялся финал. Чемпионат выиграла команда Швеции, в упорной борьбе победившая чемпионов Европы – команду Германии. Кстати, чемпионат Европы по **Counter-Strike** выиграла также команда из Швеции. Так что шведы пока непобедимы по этим двум играм. Ну что же, будем ждать следующий чемпионат, где, надеюсь, мы сможем показать более достойную игру на европейской арене компьютерных игр. Посмотрев награждение, мы удалились в свои номера, чтобы залить горе спиртными напитками, купленными заранее. :)



На следующее утро нам пора было выезжать в аэропорт, но всем было что-то не очень хорошо, каждый из нас жаловался на квадратную голову и странную сухость в горле, и всем очень хотелось пить. В таком состоянии, пошатываясь, мы направились в английское метро, так как финансы на такси были уже давным-давно исчерпаны.

Метро сделано очень интересно: электричка едет прямо в аэропорт, остается только подняться на лифте, и ты уже проходишь регистрацию на самолет. Но, как я уже говорил раньше, ребята там работают оперативно и быстро. Только успел отдать им документы, и ты уже в самолете, ждешь пока принесут сок, залить ту самую сухую жажду. :) END

Удивительное рядом

Neman

www.blizzard.ru

Дядя Гиннесс почтил **Blizzard**. Объяснять, что такое «Книга рекордов Гиннесса», думаю, не стоит. Так вот, выпуск 2002 года будет содержать две интересные именно для нас записи.

Battle.net упомянут как самый крупный в мире бесплатный игровой сервис. В статье, посвященной этому делу, есть красивая картинка Колдуньи и подпись, в которой говорится, что на сегодняшний день **Battle.net** насчитывает более 8,2 миллионов активных пользователей и ежедневно проводит более 6 миллионов игр.



Не обойден стороной и **Diablo II**. Он назван самой быстро продаваемой компьютерной игрой, которая разошлась более чем миллионным тиражом за первые две недели продаж в июне 2000 года, и была продана тиражом 2,75 миллионов копий за все оставшееся время. Указанное число гораздо ниже реальных цифр, но даже этого хватило, чтобы попасть в «Книгу рекордов Гиннесса». Там же было отмечено, что первый **Diablo** был продан тиражом более чем 2,3 миллиона копий, начиная с 1997 года.

А вот любопытнейшее интервью со спонсором легендарной команды «**ОРКИ**». Да-да, у ребят наконец-то появился серьезный партнер.

? Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

(orky)Goon: Здравствуйте. Зовут меня Василий, в семье иногда называют Базил, от английского **Basil**. Мне почти 20 лет. Хотя иногда чувствую себя намного старше. Скорее всего, это из-за образа жизни, поступков, мышления. Так уж вышло, что мне всегда было интересно с людьми, которые меня старше лет на 5-10.



? Расскажите немного о себе.

Я не могу себя причислить к золотой молодежи (за неимением богатых родителей), да и к молодым бизнесменам я вряд ли могу пристроиться, так как бизнесом сейчас занимаются все, начиная от торговцев на рынках и заканчивая людьми, которые ворочают миллионами. Думаю, я уроженец эпохи, таким меня сделала жизнь, закаляя проблемами и приободряя удачами. Некоторые ломаются в самом начале, некоторые упорно идут вперед.

Стоп, не хочу поднимать тему нынешней молодежи. Я думаю, в прессе много об этом писалось, и еще неоднократно будет обсуждаться.

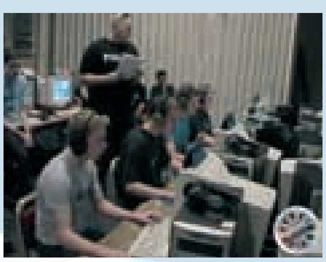
Родился я в Москве, родственники живут в Татарстане. Живу в районе Поклонной горы. Очень люблю Москву, особенно ночной город.

Приятно прокатится на машине по ночной Москве, многие известные места выглядят ночью еще красивей.

? Чем занимаешься? Работа, учеба?

В данный момент я не учусь в институте, так как не особо понимаю смысл нашего образования, когда студенты, заканчивая ВУЗы, идут работать не по профессии, а куда Бог пошлет. В будущем надеюсь поступить в какой-нибудь известный Европейский ВУЗ.

Пока что не хватает времени заниматься учебой. Я занимаюсь тем, что мне интересно, немного бизнесом, немного спортом. Вообще с детства любил деньги в любом их проявлении. Всегда к ним стремился. Сейчас у меня пара небольших фирм в Америке. Думаю деньги – это один из важнейших факторов самоутверждения человека. Но деньги – они коварны, от них становишься несвободным.







? Понятно. А девушка есть? Одна? :)

Хмм. Это больной вопрос. Постоянной девушки у меня нет, думаю, просто не нашел свою вторую половину. В наше время это сложно.

Я знакомлюсь с девушками, мы проводим какое-то время вместе, на большее меня не хватает. Личной жизнью надо заниматься, проводить много времени вдвоем, многие меня не понимают. А ведь личная жизнь – это как дом, большой и крепкий. Чтобы он твердо стоял на земле, надо иметь почву; чтобы иметь почву, надо заниматься делами, – а какая уж тут любовь? В общем, замкнутый круг.

На самом деле, больше всего мне нравится с девушками разговаривать. Я думаю, общение – это один из важнейших факторов взаимоотношений.

Любовь – это плод, который сначала зеленый, потом он начинает созревать, а потом и перезревать. Любовь кончается, остается привычка. Этого-то я и боюсь. Своего идеала я пока не встретил...

Признаюсь, что стал менее романтичным в отношениях с девушками после того, как прочел повесть Юрия Полякова «Небо падших». Думаю, что учиться надо не только на своем опыте.

? Нельзя не согласиться. Играешь ли ты сам в компьютерные игры?

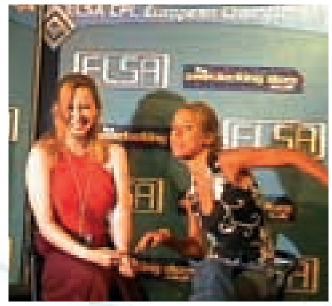
В свое время я много играл в компьютерные игры. «**Дон Капоне**» (европейское название **Legal Crime**), **Warcraft 2, Diablo**, недавно прикупил **Diablo 2** – с опозданием на год. В основном играю только по Интернету. Только в Multiplayer'е можно ощутить всю прелесть игры. В некоторых играх добился результатов: по «**Дон Капоне**» был несколько раз 1-ым на лиге в 1999-2000 годах, по **Wc2** входил в 10-ку на игровом сервере Kali в начале 97-го года и в тройку на игровом сервере Gamestorm в конце 99-го.

? И наверняка как у любого гамера у тебя есть свой Nick Name.

Раньше я был известен под ником **goldDragon**. Слово «золото» в моем случае я предпочитаю переводить как «самородок». А дракон – это очень сильный и властный фантастический персонаж, схожий с моей натурой.

Сейчас я играю под ником **(orky)GOON**. **Goon'ами** сокращенно называют **dragoon'ов** (второй пеший юнит у Протоссов в **BW**). А **dragoon** схож по написанию со словом **dragon**. Отсюда и появился мой новый ник.

Если же говорить о **Brood War**, то я немало времени провел за компьютером,



играя в него. Но почему-то не добился особых успехов, видимо, уже нет того огонька в глазах, того азарта. Но я до сих пор увлеченно играю во многие игры. На самом деле, они отражают некоторые жизненные ситуации, помогая молодежи понять жизнь.

? То есть ты считаешь компьютерные игры положительным явлением?

Да. Я считаю, что компьютер, в особенности игры, очень сильно развивает людей. Улучшается реакция, стратегические игры развивают мышление, **3D-шутеры** помогают освободиться от негативной энергии, коей мы запасаемся в реальной жизни. Так как ее некуда девать, одни начинают пить, другие привыкают к наркотикам, многие ездят на футбол или хоккей, мы же играем в компьютерные игры.

Но если алкоголь и наркотики – это пороки, то компьютерные игры – это спорт.

Я уж не говорю об эмуляторах спортивных игр, где любой может войти в роль звезды футбола, хоккея или «Формулы-1».

? Что побудило тебя заняться спонсорской деятельностью?

Думаю, мы все переживаем расцвет не только нового вида спорта, но и нового бизнеса. Я уверен, что через несколько лет доход от этого бизнеса значительно превысит доходы от азартных и спортивных игр.

Я понял, что если не заниматься этим сейчас, потом уже может быть поздно, так как весь рынок оккупируют крупные компании. Пока что многие из них не представляют, что спонсируя подобные проекты, они получают



словарик гамера

Ламер — Слабый игрок.

Отец — Элитный игрок.

Минус — потеря чего-либо.

Бейджи — Карточки участников. Их носят на груди во время всего турнира.

Онлайн — Через Интернет.

Гостишка — Гостиница.

Фраг — Единица счета, как голы в футболе.

Юнит — Единица, чаще всего боевая.

Акаунт — Имя, выбранное при регистрации на игровом сервере.

Ник — Игровой псевдоним.

Гамер — Игрок.

Прогамер — Профессиональный игрок.

невероятное количество поклонников. По самым скромным подсчетам в **SC/BW** играет около 10 миллионов людей по всему миру. Тем более я с детства хотел стать team manager`ом.

? А почему именно BW и именно «Орки»?

BW я считаю одной из самых сбалансированных стратегических игр. **BW** на профессиональном уровне – это зрелище. Например, **BW 1vs1** – это те же шахматы, только фигуры там не кони, ферзи и



ладьи, а «ультралы», «кариеры» и «батлкруизеры». В роли пешек выступают «зерлинги» и «маринцы». **BW teamplay 2vs2** часто напоминает мне футбол, где голы – выигранные сражения, а победа/поражение – окончание игры.

Это бред, что компьютерные игры травмируют людей, что progamers – ненормальные люди, даже иногда говорят – наркоманы. Вы только взгляните на тот же хоккей, футбол, бокс или тяжелую атлетику. Мало ли там получают травм и болячек?

Насчет «**Орков**» могу сказать только одно: они несомненные фавориты в **BW**. Вряд ли кто-то на территории СНГ играет лучше, чем они. Но вскоре, я уверен, появятся новые таланты.

? Сколько ты платишь ребятам? Или же ты просто оплачиваешь их поездки?

«**Орки**» в данный момент состоят из двух составов и менеджера:

первый состав - **(orky)Asmodey+(orky)Ghost,**

второй – **(orky)Ranger+(orky)Soul,**

менеджером является **(orky)Dilvish**.

Первый состав получает по 12 тысяч рублей в месяц, второй около 6 тысяч. Также вся команда получает определенные льготы и оплачиваемые поездки на чемпионаты.

? Как же ты собираешься окупить расходы?

На самом деле, на данном этапе расходы не такие уж большие. Здесь не ведется речь о благотворительности, это такой же бизнес, как финансовая сторона любого спорта.

? Какие планы на будущее?

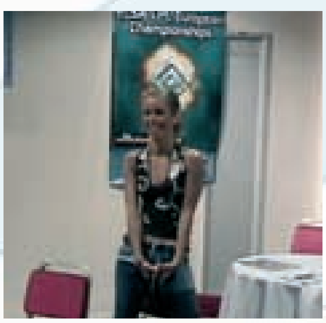
В планах есть поездки на различные турниры по всему миру. **Asmodey** и **Ghost** поедут играть на какое-то время в корейской лиге.

Ranger и **Soul** на данном этапе будут играть в России, а также участвовать в европейских турнирах. К 2002-му году в планах создание **Elite Club** для progamer`ов, где будут проводиться **LAN-турниры**.

В данный момент «**Орки**» участвуют в **KbK21** ongamenet турнире с призом за первое место в **15300** долларов, также готовятся принять участие в турнире **2001 Jeju International Games Festival** с призом за первое место **7660** долларов.

? А что же Россия, будет ли у нас что-либо подобное?

Я планирую провести крупный турнир в конце октября этого года. Будут приглашены известные европейские игроки. Пройдет он в Москве. Призовой фонд будет составлять примерно



5000 долларов. Я думаю, этот турнир даст большой толчок в развитии компьютерного спорта в России.

? Твой совет нашим читателям. Как заработать денег?

Терпение и труд – все перетрут. Надо понять, что в этой жизни все делается только своими руками. Удачи! END

ГОРЯЧИЕ БЕТА-ТЕСТЫ ОСЕНИ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ
dolser@gameland.ru

400 тестеров Networkleague. Им нужно еще...

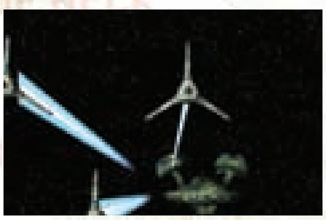
Networkleague все-таки стартовала, хоть и с полугодовым опозданием!

С сентября идет открытый бета-тест переделанного «игрового мотора» **Networkleague**. Он представляет собой надстройку над стандартным **Q3A** и позволяет автоматически собирать данные о поединках в Интернете зарегистрировавшихся у **Networkleague** пользователей.

Если тест завершится успешно, то планируется, наконец, провести открытый Интернет чемпионат с призами на двадцать тысяч долларов. Пока поддерживается только **Quake**, и подробности можно узнать на **http://www.networkleague. com/quake3/**. Остальные, более популярные игры и, соответственно, турниры по ним – в ближайших планах **Networkleague**

Тем, кто ничего не слышал об этом раньше, – наша справка об **NWL**.

Networkleague (**NWL**), проект, стартовавший в середине апреля этого года, предпринимает очередную попытку воплотить в жизнь идею массовых общедоступных турниров с использованием Интернета как среды отборочных состязаний. **NWL** (**www.networkleague.com**) – детище одноименной компании со штаб-квартирой



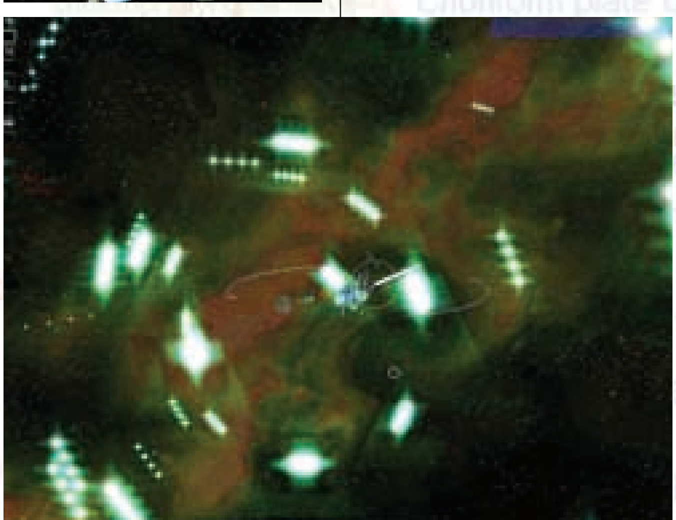
в городе **Frederiksberg** (Дания). Все предприятие держится исключительно на энтузиазме и финансовой состоятельности авторов проекта – никаких спонсоров или крупных производителей компьютерного железа сегодня за ними не стоит. Также в руководстве **NWL** нет громких имен (напомним для сравнения, что председателем Комитета **CPL** на общественных началах стал Джон Ромеро (**John Romero**), создатель **Wolfenstein 3D**, **Doom**, **Heretic**, **Hexen**, **Quake** и **Daikatana**, а генеральным менедже-



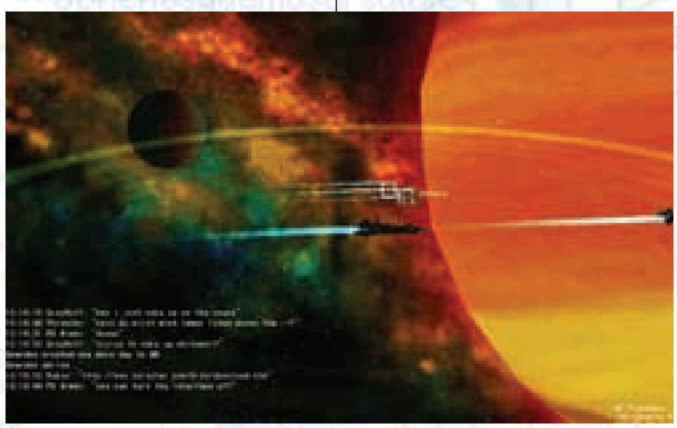
ром – Майкл Вильсон (**Michael Wilson**) из **Gathering of Developers**)...

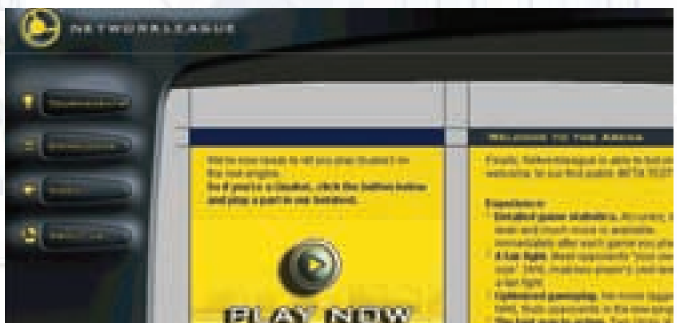
Отсутствие знаменитостей и спонсоров не удручает в **NWL** никого, поскольку, по словам координатора проекта Расмуса Сигсгаарда (**Rasmus Sigsgaard**), это «позволяет сохранить чистоту идеи и остаться совершенно независимыми». Что, согласимся, не так уж и мало.

В Первом Всемирном турнире **NWL** по **Quake 3,** по словам Расмуса Сигсгаарда, ожидается около 5000 участников. Хоть **NWL** и стартовала без поддержки со стороны, призовой фонд ее первого турнира выглядит вполне достойно – это двадцать тысяч долларов. В любом случае, даже из праздного любопытства стоит снова установить давно стертый **Q3A** и попытать свои силы у **Networkleague**. Что самое приятное для широкой игровой общественности – лишь половина суммы достанется тем профессионалам, кто дойдет до **LAN-финала** в Лондоне. Остальное будет роздано в качестве утешительных призов. Даже если вы и подрастеряли все навыки – не беда, деньги будут даваться и неудачникам...



DarkSpace — 10.000 тестеров. И тоже хотят еще...





Онлайновые космические симуляторы – вещь, как мне казалось, весьма специфическая, пользующаяся спросом у очень ограниченного круга геймеров. Похоже, это совершенно не так. Разработчик **DarkSpace** (**http://www.darkspace.net/**), компания **PaleStar** («**Тусклая Звезда**», однако...), объявила, что сама удивлена таким живым откликом на свой проект...

И действительно, ничего особо выдающегося в **DarkSpace** вроде бы не отмечается. Игрок выстраивает свою карьеру в качестве военного астронавта, начиная с самых низов до звания адмирала (**grand admiral**) главного судна-матки. Все действие разворачивается в динамически изменяемой вселенной, предусмотрено несколько сценарных линий – от дуэлей один-на-один, до масштабных эпических боев в Глубоком Космосе с участием двух сотен противников. Сражения ведутся на 18 типах судов, на которые можно «нацепить» до 49 улучшающих боевые свойства корабля модификаторов.

Возможно, всплеск внимания игроков к этому проекту связан именно с широкими многопользовательскими возможностями игры, включая постоянно меняющуюся и оттого всегда новую Вселенную. С другой стороны, не стоит забывать и об удивительно красивой графике **DarkSpace'а**, чем часто пренебрегали космические симуляторы.

Визуальные чудеса обусловлены возможностями оригинального «движка» **Medusa engine** (разработки **PaleStar'а**). Он позволяет получать в реальном времени детализированную картинку Космоса, эффекты «взаимодействия частиц» и поддерживает все это отменным стереозвуком.

В общем, опять-таки, стоит попробовать, даже если вы и не поклонник космических симуляторов. Скачать клиента и подписаться на бета-тест можно прямо на сайте **PaleStar'а**. На сегодня работает уже около двух десятков серверов игры. END

КТО ДРУЖИТ С GAMELAND KALI?

Владимир Карпов
sucker@gameland.ru

Запуск сервера Кали на **Gameland'е** привлек внимание многих сетевых ресурсов, освещающих игровую тематику. Действительно, Кали – отличная альтернатива узкоспециализированным серверам разработчиков игр, поскольку сюда можно придти с любой, в том числе и нелицензионной игрой и найти себе соперников. А также отыскать друзей в чате или обменяться файлами в реальном времени.

Еще один плюс – общение на **GameLand Kali** идет на русском языке и на кириллице, что несомненно облегчит жизнь многим отечественным интернетчикам.



Клиент Кали вы найдете на каждом диске, прилагаемом к журналу, а установив и запустив его, сможете лично оценить предлагаемый сервис.

А пока – немного подробностей о друзьях **GameLand Kali** в Рунете...

Blizzard.Ru
http://www.blizzard.ru

Ресурс, посвященный всей серии продукции известной компании **Blizzard**, выпустившей такие игры, как **Diablo I / II**, **Starcraft**, **Warcraft** и.т.д. Постоянно обновляется и имеет огромное количество различной игровой информации для поклонников **Blizzard**. Собственные проекты: **BloodWar.Ru**, **Diablo.Ru**, **Warcraft.Ru**.

Half-Life.Ru
http://www.half-life.ru

Известный отечественный сайт о великой игре **Half-Life** и ее модах (**Counter-Strike**, **FireArms**, **Opposing Force**, **Blue Shift** и других).

Pig.Ru
http://www.pig.ru

Почему в эпоху **3D** настольные игры и головоломки не умирают? Зайдите на **Pig.Ru**, попробуйте попасть в Гробницу



Фараона, найти Золото МакСвини, решить японский кроссворд, поиграть в нарды, дартс, дурака или домино с другими игроками, перестрелять танки противников... И это ещё не всё! В каждой игре есть чат, рейтинг и Призы. Помогите призу попасть в хорошие руки – чем чаще и лучше Вы играете, тем больше шансов на успех!

StarCraft.Ru
http://www.starcraft.ru

Сайт является центральным ресурсом отечественных старкрафтеров и представляет собой архив полезной информации о легендарной стратегической игре от компании **Blizzard**. Основная цель сайта – поддерживать интерес к **StarCraft'у** у простых фанатов игры, служить им верой и правдой. Поэтому здесь есть практически

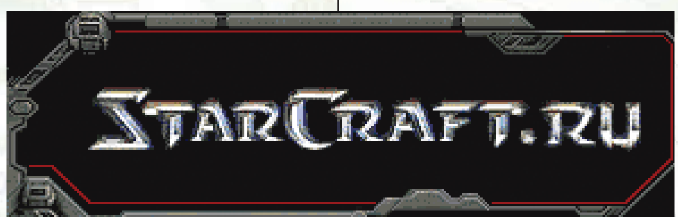


все – последние новости, форумы, масса интересных и полезных тактических советов для всех трёх рас, литературные произведения фанатов этой игры и их рисунки, файлы, статьи, руководства, **FAQ'и**, музыка, replays, репортажи. Регулярно проводятся массово-увеселительные мероприятия, например, турниры.

Unreal.Ru
http://www.unreal.ru

Несомненно, один из лучших сайтов, посвященных **Unreal** и **Unreal Tournament**. Открылся очень давно, поэтому его команда достаточно опытна и хорошо известна в игровых кругах. Имеет огромные архивы статей и новостей, а также демок с различных турниров. В общем, если вы хотите узнать что-то новое об **Unreal** и **Unreal Tournament**, советуем вам посетить этот сайт.

Unreal.xaos.ru
http://unreal.xaos.ru



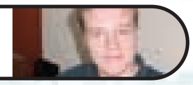
Отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке **UnrealEngine**. Здесь вы найдете профессиональные руководства для обучения основам редактора уровней **UnrealED**, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для **Unreal Tournament**, а также многое другое – обои для рабочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скины, модели и так далее.

Информацию о GameLand Kali, новости, уведомления о совместных акциях вы также можете найти на этих замечательных сайтах Рунета:

BloodWar.Ru (http://www.bloodwar.ru)
Diablo.Ru (http://www.diablo.ru)
Warcraft.Ru (http://www.warcraft.ru)

P.S. Владимир Карпов – пресс-атташе и одновременно член команды **GameLand Online**. Так что если чувствуется желание, можете вызвать его на поединок, бросив перчатку на **sadj@gameland.ru**.

Впрочем, он человек занятой, так что не оставьте без внимания и другие кандидатуры из нашей команды – полный их список есть на **http://www. gameland.ru/articles/kali/kali_command.asp**.



GAMEDALE: СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Дмитрий Ярандин
aka Solid Snake

Урок 1. Игровые Моторы

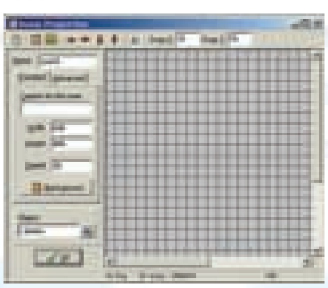
Ну, скажите – кому не хотелось сделать свой собственный **Warcraft**, **Diablo**, или, как минимум, какое-нибудь приличное подобие **Flashback** или **Prince of Persia**?...

Но это далеко не всегда получалось. Позвольте угадать: каждый раз, когда вы садились за доступный для понимания простого смертного **Visual Basic** или в лучшем случае **Delphi** (а мы говорим сейчас о нас, простых людях, которые не могут назвать себя специалистами в **Visual C++**), дальше серой формы с парой кнопок и картинкой Памелы Андерсон в середине дело уходило редко.

Почему? Да потому что языки программирования несут в себе, помимо огромного количества возможностей для профессионалов, еще и кучу сложностей для начинающих любителей «игростроения».

Однако я рад приободрить всех, кому интересно не только играть в чужие игры, но и создавать свои собственные произведения. Дорогие мои, и на нашей улице наступил праздник – мы готовы приложить все усилия, для того чтобы научить вас делать собственные игры, которые будут вполне прилично выглядеть. Речь в новой серии статей пойдет о практическом использовании так называемых «**Игровых Моторов**» – специальных программных пакетов, написанных добрыми людьми, в которых бОльшая часть работы уже сделана за нас. Конечно, пока на готовом игровом моторе получится сколько-нибудь приятно выглядящая игра, попотеть придется изрядно, но все же дело пойдет намного веселее, чем если бы нам пришлось самостоятельно описывать все классы игровых объектов, задавать параметры обращения к внешним системным библиотекам **DirectX** и творить множество других сложных программистских штучек «с нуля».

Так как всем, наверное, хочется скорее начать делать свои первые шаги в направлении создания полноценной игры, я не буду мучить вас нудным набором аргументов в пользу игровых моторов. Хотелось бы только сказать, что я вообще-то сам профессиональный программист, скриптолог, и прекрасно понимаю возможное недовольство закоренелых поклонников **C++** или Дельфи. Специально для вас, коллеги, я повторю одну знаменитую фразу: «Незачем изобретать велосипед». Этим я всего-навсего хочу сказать, что у всех людей свой путь, в том числе и программирования, создания игр. И в то время как некоторые из вас скажут, что постыдно пользоваться пережеванными заготовками и чужими моторами, когда можно написать свой, найдутся и те начинающие программеры, кто будет рад вот этим самым «заготовкам» и игровым моторам, а заодно и легкости их применения.



Начнем с самого главного – выбора игрового мотора. Важность этого момента, на мой взгляд, должна быть очевидна, т.к. бесплатных игровых моторов в Интернете доступно великое множество, а сгружать все подряд (некоторые пакеты представляют собой весьма большие дистрибутивы) и тратить время на эксперименты с ними захочется далеко не всем.

Свободно доступные игровые моторы условно можно разделить да три группы:

1. Опосредованные Языки Программирования

Это специальные версии языков программирования, не являющиеся какими-то средами разработки («все в одном»), но наделенные рядом функций (недоступных в стандартной версии этого языка), которые позволяют с большей легкостью создавать чисто игровые моменты, такие как полигоны, спрайты, различные проверки объектных статусов и т.п.

Удачными примерами таких «Языков» являются **Games Basic** (**http://www.gamesbasic.com**) и **Dark Basic** (**http://www. darkbasic.com**).

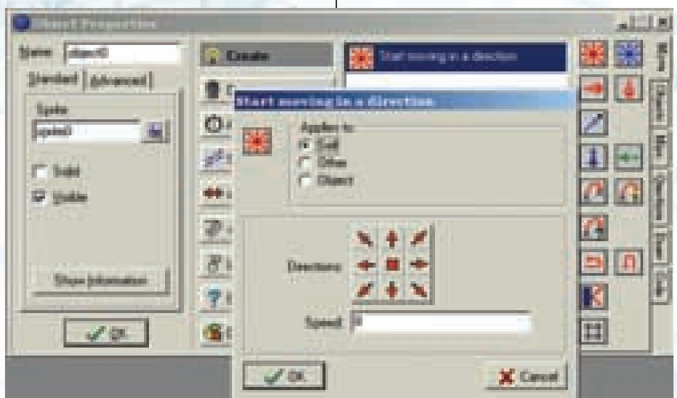
2. Упрощенные Среды Разработки

Это программы, в которых практически все можно сделать только кликая мышкой и не прибегая к написанию кода. С одной стороны, это здорово для начинающих, но надо видеть и оборотную сторону медали – в таких «Моторах» практически все уже решено за вас, и достигнуть большой креативности будет практически невозможно. Плюсом же является то, что таких вот «сильно простых», но ограниченных моторов становится все меньше и меньше, т.к. веяния нового времени заставляют производителей подобного программного обеспечения (далее: ПО) задумываться о конкуренции.

Типичный представитель этой категории моторов – продукт компании «**Pie in the Sky**» (**http: //www.pieskysoft.org**).

3. Полноценные Игровые Моторы

Нет, я не хочу сказать, что продукты, помещенные мной в другие категории, не являются «полноценными». Просто эта последняя категория содержит те моторы, «в которых есть все» – и широкая функциональность при управлении мышью, и встроенный язык программирования, и среда разработки как таковая, с наглядным представлением того, что вы сделали. Как правило, в эту категорию попадают сравнительно новые продукты, создатели которых успели поучиться на ошибках своих предшественников.



Лучший представитель группы – это мотор, который мы собираемся использовать в наших разработках – **Game Maker 4.0.**

Итак, с условной классификацией игровых моторов для нашего общего развития, будем считать, разобрались. Теперь перейдем непосредственно к самому предмету рассмотрения – изучению выбранного игрового мотора и созданию игры.

Надеюсь, никого из присутствующих не надо убеждать в том, что без базовых знаний игровой алгоритмизации (проектирования структуры своей будущей игры) и без понимания выбранного игрового мотора (даже при его наличии) никакая игра у вас не получится.

Все согласны? Хорошо, спасибо...

Теперь позвольте немного «углубиться» в выбранный игровой мотор. Напомню, мы настаиваем на применении **Game Maker'a** как продукта, сочетающего в себе практически все, что может понадобиться для начала.

В этом замечательном и бесплатном (кто знает – надолго ли счастье?..) моторе есть поддержка библиотек **DirectX**, удобная среда разработки, интуитивный интерфейс, довольно мощный встроенный язык программи-

Конкурс на лучшую любительскую игру

«Страна Игр» и GAMEDALE Entertainment предлагают всем желающим принять участие в проводимом конкурсе на лучший любительский игровой проект. Вы можете представить как самостоятельную разработку, так и игру, сделанную в соответствии с рекомендациями Дмитрия Ярандина.

Цель Конкурса – поддержка отечественных программистов-любителей и популяризация созданных ими игровых продуктов.

Условия проведения Конкурса

1. Жанр игры – любой.
2. К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.
3. Сроки представления проектов – до 31 декабря 2001 года.
4. Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции «Страны Игр» и группы GAMEDALE Entertainment. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса

Все работающие игры, представленные к Конкурсу, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы и опубликованы на компакт-диске «Страны Игр». В специальных разделах сайтов GAMELAND Online и GAMEDALE Entertainment будут даны ссылки на странички разработчиков.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес dolser@gameland.ru (с пометкой в поле Subj/Тема «Любительская Игра»). включающую:

1. Имя автора или название группы разработчиков.
2. URL дистрибутива игры.
3. Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дистрибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.
4. Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF формат, размер файлов до 60 Кб).
5. Выраженное автором (владельцем прав) согласие на распространение игры на указанных выше условиях.

Призы

Гран-при – 3000 рублей

Первый приз – 1000 рублей

2-ое место – 500 рублей

3-10-ое место – поощрительные призы (игры, компьютерные аксессуары, футболки и т.п.)

ВНИМАНИЕ: Всем победителям будет предложена работа над игровыми проектами студии GAMEDALE Entertainment (Швейцария)!

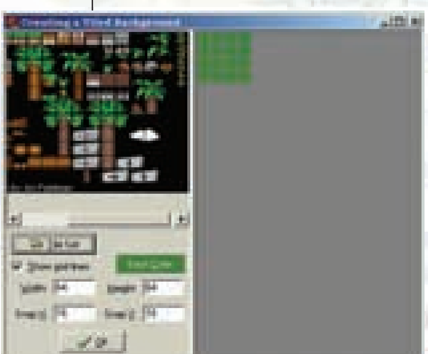
рования, встроенный редактор картинок и фоновых изображений, поддержка звука и еще куча разных вещей, которые делают жизнь игродела веселой и сравнительно легкой.

Устанавливается **Game Maker** быстро и просто, как многие приложения **Windows**, причем в комплекте с самим «мотором» и средой разработки поставляются неплохие проекты примеров, загрузив которые, внимательный и целеустремленный игродел может сразу узнать о моторе много нового, а также просто посмотреть на его возможности.

Хочу обратить внимание самых нетерпеливых на то, что **Game Maker** обладает только одним явным недостатком, который, возможно, нарушит чьи-то далеко идущие планы – он не предназначен для создания **3D-игр**. Я лично не большой любитель «трехмерщины», но многих, знаю, это ограничение **Game Maker'a** может расстроить и заставит искать другой мотор для своих разработок. Если это ваш случай, попробуйте **Dark Basic**...

Вы еще здесь? Отлично, тогда продолжим.

Прежде чем безвозвратно углубиться в особенности **Game Maker'a**, было бы неплохо представить общую идею, лежащую за всем этим. Она неплохо описана в стандартной документации и файлах примеров **Game Maker'a**, но... с одной стороны, многие вещи там все равно остаются непонятными для начинающих, а с другой (самой важной, наверно) – вся документация доступна только на английском языке. Поэтому мой личный «пересказ» вещей, о которых вы можете сами прочитать в документации **Game Maker'a**, думаю, лишним не будет.



Итак, события в играх, написанных на **Game Maker**, всегда происходят в одной или более «комнат» (**rooms**). Комнаты эти плоские, **2D**, но они могут содержать **3D-подобную** графику. В созданные комнаты вы помещаете «объекты», которые сами можете определить во внутренней программе вашего **Game Maker-проекта**.

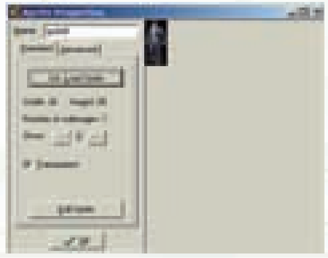
Под «объектами» в этом случае понимаются ЛЮБЫЕ предметы, которые вы хотите заставить так или иначе участвовать в игровом процессе – стены лабиринта, ваш персонаж, монстры и т.п. Некоторые объекты ничего не делают, а просто стоят на месте и ждут, например, пока в них кто-то врежется (стены). Другие объекты, такие как главный герой, будут перемещаться по экрану, что-то делать, изменять свой вид, реагировать на команды пользователя и взаимодействовать с другими игровыми объектами. Например, если главный герой встретится с монстром, он, скорее всего, должен будет умереть или, по крайней мере, потерять какую-то часть своей жизни. Объекты составляют главную часть игр, написанных на **Game Maker'e**, так что придется остановиться на них немного подробнее.

Прежде всего, большинству объектов нужно какое-то изображение, чтобы сделать их видимыми на экране. Эти изображения в игровом контексте называются «спрайтами». Часто спрайт бывает не просто статичной картинкой, а целым набором картинок, составляющих фазы анимации. Так создаются изображения идущего персонажа, выстрелов, взрывов и т.п.

Во время игры спрайт какого-либо объекта может меняться. Например, скорее всего вы захотите применить различную анимацию персонажа, когда он идет вправо и влево. Вы можете создать новый спрайт во встроенном редакторе изображений **Game Makera** или загрузить готовую картинку.

Объект в игре – не просто картинка. С объектами будут происходить различные события. Реагируя на эти события, объект может (и будет) совершать определенные действия. Существует довольно широкий список различных событий и действий, которые может принимать и производить объект в игровой системе **Game Maker**. С этими событиями (по крайней мере, с главными из

Дмитрий Ярыгин: «...я вообще-то сам профессиональный программист, скриптолог, и прекрасно понимаю возможное недовольство закоренелых поклонников C++ или Дельфи. Специально для вас, коллеги, я повторяю крылатую фразу – «Незачем изобретать велосипед». Некоторые скажут, что постыдно пользоваться пережеванными заготовками и чужими моторами, когда можно написать свои, однако найдутся и те начинающие программеры, кто будет рад вот этим самым «заготовкам» и игровым моторам, а заодно и легкости их применения!..»



них) мы познакомимся постепенно, в процессе выполнения наших уроков.

Например, одним из главных событий, происходящих со всеми без исключения объектами вашего игрового мира, является **Creation Event** (Событие Создания экземпляра объекта). А когда два объекта встречаются в комнате, происходит **Collision Event** (проще говоря – Событие Столкновения).

События могут происходить не только с объектами, а просто в игровой среде, причем они будут не менее важными. Например, когда пользователь нажмет на какую-то клавишу, произойдет игровое событие **Keyboard Event**, которое можно будет обработать в программе и ответить на него каким-то действием, например, выстрелом в цель.

Надеюсь, общее представление об игровых объектах мы получили и сможем к этим основополагающим концептам не возвращаться в процессе непосредственного создания нашей учебной игры. Чтобы завершить краткий обзор общего процесса создания полноценной игры в системе **Game Maker** (практикой мы займемся позже, когда вы получите надлежащую теоретическую подготовку), давайте пойдем немного дальше и узнаем, что же следует за определением объектов – ведь сам набор игровых объектов, как бы важен он ни был, еще игрой не является.

Итак, когда все запланированные объекты для вашей игры будут созданы, подходит время создания «комнат», где этим объектам придется жить. Комнаты могут быть использованы, например, для создания последовательной системы уровней игры, или просто для отображения различных мест (если вы делаете ролевую игру).

Прежде всего, комнаты имеют какой-то фон. Фоном может являться картинка или просто заданный цвет. Фоновые рисунки могут быть созданы прямо в системе **Game Maker** (скоро мы узнаем – как) или, если у вас уже есть хорошая картинка, загружены извне. Когда заготовка для комнаты будет готова, можно начать размещать в ней свои объекты. Самое интересное в **Game Maker'e** – то, что вы можете помещать несколько экземпляров одного и того же объекта в комнату. Так, например, имея один объект, называемый «Монстр», мы можем насажать 5 или 10 таких монстров в одну комнату (конечно, если вы хотите, чтобы все они подчинялись одному и тому же алгоритму поведения).

По сути, на этой принципиальной последовательности действий в основном и заканчивается базовый процесс создания игры в системе **Game Maker**. Когда вы запустите свою игру, мотор покажет вам первую комнату и все созданные объекты в ней, занимающиеся тем, что им предписали.

Первый урок подошел к концу. Ну, как, интересно? Надеюсь, что да. В этом уроке вы получили практически все теоретические базовые знания, которых должно быть достаточно для выполнения практических заданий по созданию собственной игры, за которые мы возьмемся на следующем уроке. До новой встречи на страницах «**Страны Игр**»!

P.S. Если у вас есть какие-то неотложные вопросы, которые не могут подождать до выхода следующих номеров журнала с новыми уроками игроделания от Дмитрия Ярандина (лидера группы и автора проекта **GAMEDALE Entertainment**), то их можно отослать на **info@gamedale.com**, или поискать ответы на **http://www.gamedale.com** END

HEAD HUNTERS — ВЕЧНАЯ МОДА QUAKE'A

На написание сего опуса меня подтолкнул тот факт, что буквально на днях вышла третья инкарнация Head Hunters (то бишь — «Охотников за головами»), шедеврального мода для игры всех времен и народов — Quake. Но прежде чем говорить о последней версии, давайте поворошим события пятилетней давности и вспомним, на что была похожа самая первая часть HH.



Илья Сергей

Первый **Head Hunters**, сделанный, по сути, одним-единственным программером, Чарли Циммерманом, увидел свет в 1996-м году. Каким-то чудом его не запретила американская цензура, и он всерьез и надолго засел на компьютерах всех любителей диких забав. Название мода напрямую отражает его суть, ибо основная наша задача – именно охота за головами. Мод включает в себя как **DeathMatch-**, так и **TeamPlay-** режимы игры. О Тимплее поговорим несколько попозже, а сейчас позвольте рассказать вам непосредственно об основных правилах.

Изначально действо напоминает обыкновенный Кваковский **DeathMatch**. Все дело лишь в том, что после убиения противника фраг вам сразу не начисляется. Для того чтобы получить свое законное очко, нам нужно покопаться среди останков поверженного противника в поисках его же собственной головы. После того как сей ценный предмет будет обнаружен, он гордо воцарится на нашем поясе, и когда вы будете бежать, кровь из головы будет щедро орошать окрестности. Но и это еще не



Боги кемперов не любят!

все! На каждой карте в определенных местах установлены так называемые Алтари. Как правило, они находятся в «проходных» комнатах, в которые есть два или больше входов. В первом **Quake** алтарь представлял собой жуткую штуковину в виде платформы с торчащими из нее острыми шипами. На эти шипы и насаживаются добытые в нелегком бою головы. В данном месте всегда были жуткие завывания, что, несомненно, лишь способствовало атмосфере сатанинского веселья. Во втором **Quake** алтарь выглядел несколько иначе – этакая полоскательница, наполненная кровью, из которой то и дело выпрыгивали черепа. Как говорится, на любителя...

Так вот, что касается Алтаря. У данного места, как правило, и происходили основные зарубы. Дело в том, что никто не запрещает набрать более одной головы и получить за них у Алтаря куда больше фрагов!

Система подсчета фрагов такова, что если за одну голову вы получаете всего один фраг, то за две вы получаете уже 1+2=3 фрага, а за три головы – 1+2+3=6 фрагов и так далее. Но в данном случае вас будет куда легче обнаружить врагам по кровавому следу на полу и на стенах. Спрашивается, для чего им это нужно? Все дело в том, что, убив противника с энным количеством голов на поясе, можно забрать не только его собственную «репу», но и те, что были у него с собой!

Данный вариант справедлив и для вас самих, потому даю бесплатный совет: не жадничайте! 4-5 голов будет вполне достаточно для успешного процветания, а вот 8-9 – это уже перебор. С таким грузом вам, скорее всего, до пункта сдачи голов не добежать – подкараулят и пристрелят. Между прочим, после этого никто не мешает отреспауниться, подбежать к месту собственной гибели и посмотреть что и как. Вполне возможно, вам удастся обнаружить собственную голову, которую тоже можно сдать. Прикольно, правда?

Теперь, о кемперстве (о засадах). Из всего вышесказанного следует вполне очевидный вывод, что куда легче подкараулить богатого на чужие головы оппонента прямо у алтаря, чем ходить и добывать головы самому. В этом случае всех любителей покемперить ждет жестокое разочарование. Если вы хоть ненадолго задержитесь в запретной зоне, вам выдадут сообщение о том, что боги (те, которые осуществляют обмен голов на фраги) жутко ненавидят кемперов. Еще через некоторое время из вас вывалятся все **power-up'ы**, а также исчезнет броня. Если и этот намек останется непонятным, боги начнут потихоньку отсасывать ваше здоровье, что рано или поздно приведет к летальному исходу. Так то!



Существует множество способов значительно облегчить себе жизнь в **Head Hunters**.

С помощью специальной консольной команды, грамотно привязанной к соответствующей клавише, можно сбрасывать некоторое количество голов. В простом **DeathMatch'e** данный трюк нужен для того, чтобы провести охоту «на живца». Вполне возможно, что враг, увидев валяющиеся на полу бесхозные головы, решит подобрать их, после чего получит от нас подарок в виде двух-трех ракет. Если уж кемперить, то грамотно. :)

Кстати, чтобы найти голову после убиения врага, придется еще немало попыхтеть. Дело в том, что головы обладают весьма странной физикой и разлетаются в совершенно невообразимых направлениях.

Что касается **Head Hunters Teamplay**, то здесь борьба за головы идет такая, что адреналин прямо-таки течет из ушей. В принципе, само действо немного напоминает пресловутый **Capture The Flag**, но не будем забывать про атмосферу и всяческую атрибутику, которая делает рассматриваемый мод таким неповторимым. Во-первых, игрокам из одной команды можно обмениваться головами, ибо фраги все равно идут в общую копилку очков. Данный трюк на самом деле – важный тактический прием, так как есть резон передавать все трофейные головы игроку с наибольшим запасом здоровья и брони – уж он-то их точно дотащит до заветного алтаря! Во-вторых, не думайте о том, чтобы набрать очков, собирая головы своих собратьев по команде – в данном случае фрага вам не видать. Впрочем, если снять голову сортаника с хладного трупа врага, она расценивается как обычная трофейная...

Эх, столько еще всего хочется рассказать, да, увы, место в журнале весьма и весьма ограничено. Кроме того, о некоторых приятных моментах я умолчал умышленно (чего стоит хотя бы трюк с невидимостью...), чтобы не портить удовольствия. Напоследок могу лишь сказать, что третья часть сего мода, которую вы сможете найти на диске к этому журналу, является прекрасным ремейком первой части, и пропустить ее – значит лишить себя огромного удовольствия. END

Поддерживаемая игра:
Quake 1, 2, 3
Название мода:
Head Hunters
Даты выхода:
1996, 1998, 2001.
Интернет:
http://www.planetquake.com/headhunters/

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайн+Gameland Kali» на www.gameland.ru или прислать Dolser'у на dolser@gameland.ru

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ
dolser@gameland.ru

? Что такое IP-телефония?

Телефонию мы можем определить как передачу речевых сообщений в реальном времени на большие и малые расстояния посредством модуляции тока в линии связи.

Так было в «досетевую» эру, когда прокладка линий, оплата их ремонта и эксплуатации стоили весьма дорого. Сегодня Интернет предоставляет универсальные линии связи для любых компьютеров, подключенных к нему. Соответственно, если установить на такие компьютеры подходящее железо и программное обеспечение (что в итоге составит так называемые «шлюзы»), то можно предоставлять всем желающим (даже не имеющим компьютера) услуги виртуальной телефонной линии связи. И, заметим, намного дешевле.

Так что IP-телефония – это всего лишь телефония, где передача сигнала идет не только по медным проводам, но также и по Интернету. Кстати, для абонента IP-телефонии, при хорошем канале доступа в Интернет у провайдера, разница по сравнению с обычным телефоном практически незаметна...

? Возможна ли с помощью И-нета голосовая связь двух людей из разных стран? Просто знаю, что некоторые онлайновые игры имеют похожий режим (Operation Flashpoint, например), хотя и с некоторой задержкой. А насчет таких программ ничего не слышал...

Многие современные игры используют голосовую связь между игроками. И не только современные. Вот уже много лет такой сервис предлагает MPlayer, речевую связь поддерживал еще первый отечественный Z.A.R., шедший под ДОСом...

Специальные программы также могут обеспечить пересылку речевых сообщений пользователей по Интернету, используя те или иные алгоритмы кодирования аналогового сигнала с микрофона, его передачу по сети и обратное декодирование из цифровой формы в аналоговую.

Характерным примером может служить Paltalk (бывший Firetalk). Программа обеспечивает абонентам не только телефонную, но и видео связь через Интернет – и все это в тесной интеграции со многими интернет пейджерами типа ICQ. Последнюю версию можно всегда найти на http://www.paltalk.com.

? Слышал, что компания ZyXEL собиралась выпустить бесплатный патч, ставящий на модемы Omni 56K протокол V92. Для чего нужен такой патч? Подойдёт ли он к нашим телефонным линиям? И если он уже вышел, то где его можно скачать?

Еще 11 апреля 2001 года ZyXEL объявила о своих планах по модернизации популярных модемов серии OMNI 56K к новому международному стандарту V.92 (действует с ноября 2000 года). По сравнению с широко применяемым сегодня стандартом V.90, стандарт V.92 предусматривает три нововведения:

* Увеличение скорости передачи данных в Сеть;

* Функцию ускоренной установки связи;

* Функцию временного удержания соединения, которая позволяет отвечать на вызов в момент, когда линия занята модемом.

Применение V.92 позволяет увеличить максимальную скорость передачи данных до 48 Кбит/с. Это на 40% выше скорости 33.6 Кбит/с, предусмотренной стандартом V.90. Такая высокая скорость передачи дает заметный выигрыш в таких случаях как передача больших писем с присоединенными файлами, загрузка информации на ftp сервер, а также позволяет улучшить работу с интерактивными приложениями, например, онлайновыми играми. Модемы серии OMNI 56K предусматривают программную модернизацию, так что пользователю будет необходимо загрузить соответствующую микропрограмму с сервера www.zyxel.ru на свой компьютер и переписать её в модем при помощи специального мастера.

Теперь о применимости V.92 в России. Если протокол V.90 на вашей АТС работает хорошо, то апгрейд модема до V.92 пойдет вам на пользу, особенно если вы много играете в сети. Если же на высоких скоростях коннект неустойчив, то польза от V.92 сведется скорее всего к более четкому определению сигнала «занято» и ускорению соединения с провайдером.

Кстати, всем владельцам модемов серии OMNI 56K рекомендую регулярно посещать профильный сайт www.omni.ru, откуда мы взяли часть информации для ответа на вопрос нашего читателя. END

МОБИЛЬНЫЕ ГИГАБАЙТЫ

Объемы современных жестких дисков доросли, наконец, до таких величин, которые позволяют нам практически не думать о свободном пространстве на диске.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru



Впрочем, от таких легких и глупых мыслей с легкостью может отвлечь, например, злополучный **Commandos 2: Men of Courage**, нагло требующий для инсталляции аж 2 Гб. Так или иначе, эту проблему все-таки можно считать практически решенной – в случае чего просто покупаем новый жесткий диск, который будет еще больше... и забьется данными еще быстрее, чем предыдущий. Когда же дело доходит до необходимости переносить данные с места на место, начинается настоящее безумие. Когда-то люди пользовались традиционными дискетами, пятидюймовыми, по 360 Kb и 1,2 Мб, и трехдюймовыми, по 720Kb и 1,44 Mb, и этих объемов вполне хватало как для текстов, так и для программ. С наступлением эпохи мультимедиа, когда к простым текстам добавились, причем в весьма значительных количествах, картинки, видеоролики и музыка, предоставляемые дискетами объемы стали просто бесполезными. Многие нашли спасение в продукции компании **Iomega**, чьи диски **Zip** объемом в 100 Mb позволили переносить весьма существенные объемы данных. Весьма кстати пришелся и бум стандарта **CD-R**, когда на копеечную (сегодня чистый диск стоит где-то 30 центов) болванку можно загнать до 650-700 Mb информации. Однако перезаписывать эти диски нельзя, да и сам процесс выглядит несколько сложновато и занимает от 20 минут до часа в зависимости от скорости пишущего устройства. Потом начинаются проблемы – на многих **CD-дисководах** диски, записанные с высокой скоростью, попросту не читаются. Существует еще и стандарт **CD-RW** с перезаписываемыми дисками, которые, впрочем, так до сих пор и не приобрели значительной популярности. Последние безумия от Iomega вообще мало вдохновляют – компания постепенно заходит в тупик, и ее новая эволюция **Zip** на 250 Mb, похоже, уже никому не нужна. Помимо этого существуют еще и носители на основе флэш-памяти, которыми в массовых количествах отовариваются поклонники **MP3-музыки**, цифровой

Для того чтобы отсоединить диск от компьютера, даже не слишком умелому «специалисту» потребуется секунды три. А процедура инсталляции Ziv на новой машине занимает максимум десять минут.

фотографии и мобильных компьютеров. На флэш-карточки (на сегодняшний день существует три различных стандарта – **Compact Flash**, **Memory Stick** от **Sony** и **SD-Card** от **Matsushita**) можно записывать практически любую информацию, которая легко перегоняется с устройства на устройство посредством стандартных кабелей. Соединение с **PC** обычно осуществляется по шине **USB**, что обеспечивает простоту подключения и инсталляции. У стандарта **Flash**, впрочем, есть и два серьезных недостатка – низкая скорость передачи данных и высокая цена носителей. Так, карточка на 64 Mb сейчас стоит порядка 70-80 долларов. Так что для переноса видеороликов или больших файлов флэш-память пока не годится.

Так уж получается, что образования единого стандарта хранения и переноса данных пока не предвидится. Каждому придется выбирать для себя то, что кажется более удобным лично для него. И совершенно случайно нам удалось сделать свой выбор. Компания Hyundai, которая помимо весьма успешного автомобильного бизнеса также является заметным игроком в **hi-tech** индустрии, недавно предложила нам попробовать в действии ее новое детище – портативные переносные жесткие диски **Ziv**, которые компания сейчас агрессивно продвигает на российском рынке. Без особого интереса мы согласились взглянуть на новинку.

Нам принесли небольшую коробочку, внутри которой, бережно зажатый между поролоновыми вставками, лежал крохотный **Ziv** вместе с **USB-кабелем**, двухстраничной инструкцией и стильным прямоугольным **CD-ROM** с необходимыми драйверами. Устройство выпускается в трех различных модификациях – на 6, 10 и 20 гигабайт - а также в самых различных цветовых решениях, от стандартного серебристого до красного и синего. Нам досталась модель-середнячок, синенький десятигигабайтный вариант. **Ziv** действительно чрезвычайно



Ziv чрезвычайно компактен, его с легкостью можно носить в кармане пиджака.

Для того чтобы подключить Ziv к компьютеру, не требуется ни открывать корпус, ни тянуть широкие IDE-шлейфы, ни переставлять джамперы на материнской плате. Достаточно лишь подключить имеющийся в комплекте кабель к USB-порту. Такие порты являются стандартными еще со времен компьютеров на базе Pentium II и Celeron, так что никаких проблем с этим возникнуть не должно. Мы тестировали работу Ziv под Windows 2000, Windows ME и даже новомодным Windows XP. И хотя нельзя сказать, что в каждом случае все сразу заработало идеально, решение всех проблем было найдено после досконального изучения файла помощи на диске с драйверами.

мал и легок для полноценного жесткого диска. Около десяти сантиметров в длину, не более пяти в ширину и что-то около 5 миллиметров толщиной, он является настоящим чудом миниатюризации. Этот жесткий диск отличается от всех своих собратьев, которые устанавливаются в компьютеры и ноутбуки, еще и тем, что он упакован в весьма прочный и стильный металлический корпус, который предохраняет его от болезненных ударов и позволяет хранить устройство хоть в кармане, хоть в рюкзаке, хоть в бардачке автомобиля. По весу же малютка не отличается от компактного мобильного телефона, сто граммов – это не вес. На передней панели устройства можно найти крохотную лампочку, которая загорается красным или зеленым цветом, отображая доступ к данным и готовность к началу работы, и еще более миниатюрный переключатель, позволяющий включать и выключать диск.

Для того чтобы подключить **Ziv** к компьютеру, не требуется ни открывать корпус, ни тянуть широкие **IDE-шлейфы**, ни переставлять джамперы на материнской плате. Достаточно лишь подключить имеющийся в комплекте кабель к **USB-порту**. Такие порты являются стандартными еще со времен компьютеров на базе **Pentium II** и **Celeron**, так что никаких проблем с этим возникнуть не должно. Мы тестировали работу **Ziv** под **Windows 2000**, **Windows ME** и даже новомодным **Windows XP**. И хотя нельзя сказать, что в каждом случае все сразу заработало идеально, решение всех проблем было найдено после досконального изучения файла помощи на диске с драйверами. После завершения процесса инсталляции **Ziv** появляется на вашем компьютере в качестве еще одного стандартного диска. С этого момента на него можно устанавливать игры, скачивать видеоролики, переписывать музыку, документы – все, что вам заблагорассудится.

В основе устройства портативный 2,5-дюймовый жесткий диск с частотой вращения шпинделя 4200 оборотов в минуту. Эта характеристика у **Ziv** несколько ниже, нежели у стандартных жестких дисков на **PC**, которые обычно вращаются со скоростью от 5400 до 7200 оборотов в минуту. Существуют даже супердорогие рекордсмены-десятитысячники. Однако создателям этого жесткого диска приходилось заботиться прежде всего о сохранности данных, а не о скорости их передачи, так что ради безопасности и хороших противоударных характеристик скоростью решено было пожертвовать. Свой посильный вклад в замедление процесса передачи данных вносит и шина **USB**, которая при всех своих неоспоримых достоинствах (главное из них –возможность «горячего включения» любых устройств без перезагрузки компьютера) все-таки значительно медленнее внутренней шины **IDE**. Но это вовсе не означает, что **Ziv** работает медленно. Его мощностей вполне хватает для того, чтобы, например, просматривать видео в формате **Quick Time** в хорошем разрешении без всякого торможения. На **Ziv** вполне можно устанавливать не слишком требовательную к скорости загрузки игру. Даже **Quake III** работает вполне приемлемо, замедляясь лишь на доли секунды. Но главное достоинство маленькой синей коробочки все-таки не в этом. Для того чтобы отсоединить диск от компьютера даже не слишком умелому «специалисту» потребуется секунды три. А процедура инсталляции **Ziv** на новой машине занимает максимум десять минут. Неплохая цена за возможность носить с собой десять гигабайт, не правда ли? Теперь самое приятное – стоят диски **Ziv** относительно недорого, вплотную приближаясь к цене своих «больших» собратьев. Так что навсегда (х-ммм... точнее, на значительное время) избавиться от проблемы с переносом значительных объемов данных теперь просто, как никогда. Достаточно лишь познакомиться с **Ziv**.

Кстати, расставаться с ним нам было очень грустно. Придется возвращаться к надоевшим и неудобным **CD-R**... END



На передней панели вы найдете световой индикатор работы диска и кнопку включения-выключения.


JETWAY
The Brand You Can Trust
БРОСЬ ВЫЗОВ НЕВЫПОЛНИМОЙ МИССИИ!
БРОСЬ ВЫЗОВ СКОРОСТИ!!
Как "разогнать" Jetway J-866ASR?
1. Точной регулировкой частоты шины процессора
2. Изменением коэффициента умножения частоты процессора
3. Регулировкой напряжения на ядре процессора
4. Регулировкой напряжения питания памяти
5. Регулировкой напряжения питания чипсета 3.3В
J-866ASR
MAINBOARD
Intel P3, P4, Celeron
AMD Athlon / Duron
Jetway J-866ASR
Chipset VIA KT266, 200~266MHz Front side bus
Support AMD Athlon/Duron processor, 6xUSB, 5xPCI, 4x AGP, 1x CNR slots
Ultra DMA 100 / 3x DDR memory / Promise IDE RAID 0, 1 support
TFT LCD MONITOR
High resolution TFT
VGA CARD
n-Vidia Geforce2, 3, M64
SIS 315, ATI Radeon
FAX/MODEM
Internal, External
USB modems
JETWAY INFORMATION CO., LTD.
www.jetway.com.tw
Distributor in Moscow
Atlantic Computers
Tel: 095-240-2097 www.atlantic.ru
Distributor in St. Petersburg
AXIOMA
Tel: 0812-2730940, 2757952
ELKO
www.elko.ru
ELKO Msc, tel:(095)234-9939 Distributor in Moscow
ELKO SPb, tel:(812)320-6336 Distributor in St.Petersburg
Alpha Computers S-Peterburg (812) 320-80-80
RIM S-Peterburg (812) 327-20-20
TRIVIUM S-Peterburg (812) 327-78-77
Kvesta Novosibirsk (3832) 33-24-07
Formoza Ekaterinburg (3432) 59-18-68
TechnoGroup Ekaterinburg (3432) 75-68-66
NTP VTI Omsk (3812) 23-33-77
JETWAY

MAX PAYNE

Советы по прохождению игры на уровне сложности Fugitive

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Максим Заяц



Глава 7: Police Brutality

Итак, спрыгнув с поезда, малыш Винни ударяется в бега. Мы подхватываем управление игрой в тот момент, когда Макс приземляется на крыше. К следующему зданию ведут сразу две трубы (слева). Спрыгиваем вниз, бежим по ним и перед самой крышей выполняем комбо «прыжок вперед». Уже в полете мы замечаем, как из-за ближайшего строения нам навстречу выбегают два бандита – и стреляем в них. Разобравшись с этой маленькой проблемой, сворачиваем направо, пробегаем до конца крыши и перепрыгиваем на следующую – ту, что с плакатом. За ним-то мы и прячемся от выстрелов справа: два урода, стоя перед плакатом на крыше соседнего дома, решили поиграть в тир, избрав Макса в качестве мишени. В прыжке вылетаем из укрытия, подстреливаем обоих нахалов и бежим дальше. В то время как мы огибаем центральную постройку, у нас над головой появляется полицейский вертолет. Все как в классическом боевике: «Бросайте оружие, руки за голову, ноги на ширине плеч...» Извините, ребята, сейчас не до этого. В дальнем левом углу крыши находится дверь, ведущая в здание. Забегаем внутрь и, прихватив лежащую на ящике слева коробку патронов, разворачиваемся направо, к лестнице. Как раз в этот момент двумя этажами ниже перепуганный Винни просит троих «коллег по бизнесу» остановить обезумевшего нахала Макса Пейна. Вняв его просьбе, «коллеги» начинают подниматься по лестнице. Первого из них мы подстреливаем, стоя возле ящиков – он даже не успевает подняться на верхний этаж. Оставшиеся двое немного умнее: на лестницу не суются, ждут нас внизу. Спускаемся на второй этаж, в очередном изящном прыжке приканчиваем двух бандитов и сохраняем игру – так, на всякий случай. Спускаемся на первый этаж и забираем две аптечки из шкафчика на стене. Напротив шкафчика находится коридор. Открываем дверь в дальнем конце, заворачиваем за угол и видим баскетбольную площадку за сеткой справа. На ней основательно окопались два урода, один из которых изготовил к стрельбе пару «Ингремов». Можно бежать напролом, а можно спокойно постоять в уголке и подождать, пока они сами выбегут нам навстречу. Не стоит говорить, что для нервов и для здоровья второй способ предпочтительнее. Третий бандит выбегает из дальней двери после того как мы заходим на баскетбольную площадку. Подстрелив его, мы заходим в дверь, поднимаемся вверх по лестнице справа и выходим в дыру в сетке. Из-за контейнера слева нам навстречу выбегает какой-то тип. Тем временем малыш Винни, отчаянно отстреливаясь, поднимается вверх на лифте. Разобравшись с ближайшим противником, мы заглядываем в контейнер и забираем патроны, лежащие на полке у дальней стены. Рядом с контейнером припаркован микроавтобус. Запрыгиваем на капот, перебираемся на крышу и, развернувшись в сторону недостроенного здания, подстреливаем типа, засевшего на втором этаже. После этого можно спускаться вниз и вызывать лифт (необходимо нажать на кнопку). Платформа опускается вниз, мы встаем на нее, сохраняем игру и нажимаем на кнопку внутри кабины. Лифт поднимается на третий этаж, где бодрящими автоматными очередями нас встречает тип, засевший на крыше дома через дорогу. Спрятавшись на секунду за каменным выступом, мы вылетаем оттуда в боковом прыжке и подстреливаем наглеца (за сеткой его не очень хорошо видно). Поднимаемся по скату слева и по досочкам перебегаем на следующую крышу, где нас



поджидает засада, ради которой мы недавно сохраняли игру. Два бандита засели за ящиками справа, третий, увидев Макса, выбегает из-за рекламного щита. Помимо стандартного огнестрельного набора как минимум двое из них вооружены гранатами, к которым стоит отнестись с повышенным вниманием и пиететом. До сих пор нам еще не приходилось иметь с ними дело, так вот: взрыв на ограниченном пространстве – штука предельно опасная. Проследив траекторию полета очередной гранаты, стоит удирать от предполагаемого места ее падения с максимально возможной скоростью, не забывая при этом отстреливаться от бандитов. Одним словом, та еще задачка. Решив ее, переводим дух и сохраняем игру. За рекламным щитом начинается узкая металлическая платформа. Бежим по ней налево – там, за небольшим каменным бордюрчиком, нас поджидают еще два урода (один из них с «Ингремом»). Прикончив их, забираем лежащие за бордюрчиком на краю крыши аптечки (2 штуки) и бежим по металлической платформе дальше, мимо рекламных щитов. Поворачиваем налево и у дальней стены видим окно в крыше. В комнате внизу лежат газовые баллоны. Прямо сквозь окно выстрелом сбиваем вентиль на одном из них. Через несколько секунд баллоны взрываются, гарантированно очищая помещение от потенциально опасных субъектов. Через разбитое окно мы спрыгиваем вниз и оглядываемся по сторонам. В маленьком ящике слева, разбившемся при взрыве баллонов, лежит аптечка, на столе и в остальных ящиках – коробки патронов. В комнате нет погибших при взрыве бандитов? Значит, они еще живе-



хоньки и ждут нас наверху. Открываем дверь справа и бежим вверх по лестнице. Там нас уже поджидает какой-то тип с гранатой. Швырнуть ее он все равно успеет, так что главное – не останавливаться. Подстрелив «гранатометчика», разворачиваемся налево и убиваем его напарника, выбежавшего из-за угла с «Береттой». Открываем дверь слева – и вот мы на крыше. Разворачиваемся налево и перепрыгиваем на площадку пожарной лестницы. Спустившись вниз на один этаж, мы видим полуоткрытую дверь и заглядываем внутрь. Обычная для этого района квартира: на столе справа лежат патроны, в кухне валяется кем-то убитый тип с пистолетом, в шкафчике в ванной лежат три аптечки и слышится разговор через стенку – кажется, речь идет о нашей скромной персоне. В очередной раз посмотрев телевизионную сводку новостей, мы сохраняем игру и готовимся к «бегу с препятствиями». Точно напротив балконной двери (через которую мы, собственно, и попали в эту квартиру) находится дверь, ведущая в коридор. Там нас уже поджидают четверо (!) хорошо вооруженных бандитов. Для того чтобы встреча с ними прошла для нас максимально безболезненно, постараемся следовать нехитрому плану:

❶ В прыжке распахиваем дверь и подстреливаем парня, стоящего точно за ней. Его товарищи спешно ретируются за угол.

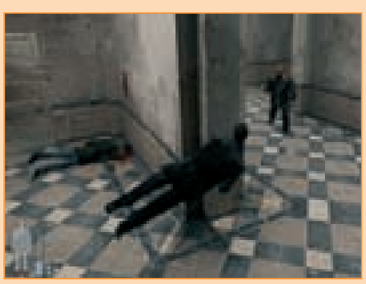
❷ В прыжке вылетаем из-за угла и подстреливаем бандита, вооруженного «Ингремом».

❸ Стараясь не приближаться к следующему повороту, бросаем за угол гранату. Взрывом убивает третьего бандита.

❹ Стоит нам приблизиться к следующему повороту, и четвертый бандит бросит гранату, так что действовать придется быстро. Заворачиваем за угол и летим (!) вперед, спасаясь от взрыва. После этого остается только пристрелить четвертого бандита, выскочившего из ниши слева.

Сохраняем игру, открываем дверь в конце коридора и выходим на крышу. Еще одна дверь напротив – за ней начинается длинный коридор, в котором мы видим какого-то типа. Увидев нас, он стремительно отскакивает за угол. Делаем несколько шагов по направлению к нему и сразу же отпрыгиваем назад, потому что из-за угла прямо нам под ноги вылетает граната. В идеале взрыв мы должны наблюдать, уже стоя на крыше. После взрыва возвращаемся в коридор, заворачиваем за угол и приканчиваем обнаглевшего «гранатометчика». Сохраняем игру. Впереди нас ждет последний бой с Винни Гогнитти. Открыв дверь в конце коридора, мы выходим из здания. Винни загнан в угол, но ему на помощь приходят семь (!) бандитов. Удобнее всего отстреливать их, оставаясь на верхней площадке неподалеку от выхода. Парочка типов скорее всего осмелится подняться к нам по лестнице слева – не стоит упускать ее из вида. Всех остальных бандитов мы без труда сможем подстрелить с верхней площадки, в полной мере используя преимущество «господствующей высоты». Наконец, внизу остается только перепуганный Винни. Прежде чем отправиться за его головой, стоит сохранить игру и заглянуть в одно секретное местечко. От двери идем налево и запрыгиваем на бордюр позади спутниковой антенны. Отсюда хорошо виден узкий карниз, идущий вдоль стены следующего дома. Встаем на каменный выступ в углу справа, на всякий случай восстанавливаем здоровье до максимума и просто делаем шаг вперед. Первый этап позади. Проходим по карнизу до конца и перепрыгиваем на площадку пожарной лестницы. Вместо того чтобы спрыгивать с нее на землю (при этом мы потеряем кучу здоровья), стоит попробовать развернуться лицом к стене и сделать всего один аккуратный шаг назад, с тем чтобы приземлиться на край (!) проволочной сетки. С него мы уже можем безболезненно спрыгнуть на землю. Открываем дверь слева, и в небольшой комнате находим кучу гранат и бутылок с «коктейлем Молотова». Собрав все это, мы поднимаемся вверх по ступенькам и выходим во двор из неприметной двери, которая находится позади уже знакомой нам лестницы (со двора открыть ее было нельзя). В дальнем левом углу двора загнанным зверем скачет малыш Винни. Бой с ним – скорее приятное развлечение, нежели проблема. Пять-семь точных выстрелов в тушку из дробовика, одна аптечка на лечение – и вот мы уже допрашиваем старину Гогнитти. Винни, о какой жестокости ты говоришь?! Мы же просто вежливо спрашиваем тебя, где сейчас находится Люпино. Ночной клуб «Рагнарек»? Так бы сразу и сказал...

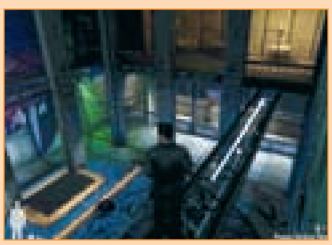




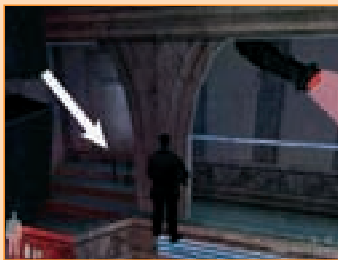
Глава 8: Ragna Rock

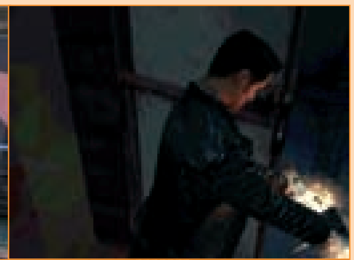
«Рагнарек» — ночной клуб Джека Люпино, карманная игрушка главаря нью-йоркской мафии. И без того не слишком доступный для широкой публики, сегодня он закрыт на «спецобслуживание». Мы подхватываем управление игрой в тот момент, когда Макс уже стоит в главном холле клуба, оформленном в мрачном готическом стиле. Справа от двери находится билетный киоск. Заходим внутрь и поворачиваем рычаг у окна справа. У нас за спиной бесшумно открывается секретная панель, за которой начинается лестница. Поднявшись вверх по ступенькам, мы в прыжке влетаем в следующее помещение и подстреливаем двух бандитов, засевших слева. Вечер перестает быть скучным. Интересно, что это за помещение? Хранилище вина? А почему на полке слева лежит дробовик, пистолеты и патроны всех мастей? Х-мм. Изучив лежащую на столе справа книгу, мы готовимся к бою и распахиваем дверь, ведущую в следующую комнату. Здесь нас поджидают сразу трое бандитов: первый – сразу за дверью (мы оказываемся за барной стойкой), второй – слева, и третий – на балконе за танцполом. Соответственно, дверь мы распахиваем уже в прыжке, летим вперед, стреляя в «бармена» (медлить не стоит, у него есть граната), затем резко разворачиваемся влево и подстреливаем типа, подбежавшего к барной стойке. Теперь пришел черед бандита, обосновавшегося на дальнем балконе. Прицеливаемся поточнее, не забывая при этом стрейфиться, пару раз стреляем – и, наконец, переводим дух. Зал очищен от врагов? А вот и нет. Еще один тип обосновался на балконе точно над нами. Обосновался прочно – в запасе у него имеются даже бутылки с «коктейлем Молотова», которые он будет неустанно сбрасывать на нашу

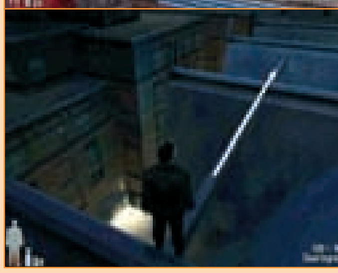
голову. Как будем от него избавляться? Самый удобный способ: отойти от бара к тому месту, где заканчивается балкон, развернуться лицом к стойке и прыгнуть спиной вперед, в полете стреляя вверх, в этого недалекого «террориста». После этого мы сохраняем игру и открываем двойные металлические двери за танцполом. Проблемы начинаются не сразу, но они не заставляют ждать себя долго. Миновав небольшой тамбур, мы распахиваем вторую дверь и в прыжке вылетаем в узенький коридорчик, разворачиваясь направо. Оттуда в нас уже стреляют двое бандитов – один из них засел за барной стойкой, второй стоит перед ней и буквально после пары выстрелов собирается откатиться за угол. Лучше не позволять ему это сделать. В принципе, не составит особого труда вынести обоих бандитов на месте и, добежав до барной стойки, развернуться влево. Оттуда к нам уже бежит какой-то тип в черном плаще с автоматом. Знакомься, Макс, именно так выглядят особо доверенные убийцы Джека Люпино. Каждый из них сам по себе стоит как минимум двух пентюхов, с которыми нам обычно приходится иметь дело, ну а уж если в руках у него не один, а два автомата – все, тушите свет. «Ингрем» в умелых руках – страшная штука. Говорилось все это к тому, что при виде теперь уже знакомой фигуры в черном плаще необходимо, забросив дела, переключать на нее все свое внимание. Подстрелив последнего врага, мы подходим к сцене и разворачиваемся налево. Странно, откуда на полу эти пентаграммы? Слева от сцены имеется небольшой проход, за ним дверь. Диспозиция следующего помещения примерно такова: справа – барная стойка, слева – три жизнерадостных типа с оружием. Прикончив их, мы проходим в дальний конец помещения, к решетке. Справа от нее стоит стол, на кото-



ром лежит книга по оккультизму и спиритическая планшетка. На стене кровью нарисованы пентаграммы и какие-то символы. Неутешительный вывод: Люпино и его подручные окончательно свихнулись. Бегло просмотрев книгу, мы возвращаемся к решетке и поворачиваем небольшой рычажок справа от нее. Решетка открывается, мы делаем шаг вперед – и тут откуда-то справа выкатывается еще один бандит. Подстрелив его, мы сворачиваем в проход, из которого он появился. Там обнаруживается лестница, по которой мы поднимаемся наверх. Наверху перед нами оказывается дверь, ведущая на балкон. На балконе слева бегает какой-то тип с дробовиком, его напарник обосновался на балконе у дальней стены помещения. Подстрелив их (от выстрелов дальнего бандита можно на время укрыться за колонной), мы спрыгиваем на решетчатую балку (справа), на которой установлена светомузыка, и перебираемся по ней на дальний балкон, ярко освещенный пламенем свечи. Нас столе слева лежат ап-









течки и бутылки с «коктейлем Молотова». Забрав все это, мы по той же балке возвращаемся на первый балкон и сворачиваем направо. В дальнем конце балкона находится дверь, за ней небольшой тамбур, ведущий на бельэтаж. Привычный набор: два ряда кресел, операторский пульт и пара бандитов, бегущих к нам откуда-то справа. Подстрелив их, можно немного осмотреться. На операторском пульте лежит аптечка. Можно также нажать на кнопку и полюбоваться пиротехническими эффектами на сцене внизу. Справа и слева от сцены есть небольшие балкончики, на правом лежат боеприпасы для «Ингрема». Сложность заключается в том, что прямого прохода на балкон нет – придется идти по бордюру, а он довольно узкий. Впрочем, куш того стоит. Вернувшись обратно в зал, мы открываем дверь слева от входа (если развернуться к нему лицом) и поднимаемся вверх по лестнице слева. Оказавшись на верхней площадке, сохраняем игру и открываем дверь слева. Вся дальняя половина довольно большого помещения заставлена полками с винными бочками. Посередине оставшегося возле двери пустого пространства стоит стол, на котором в художественном беспорядке разложены патроны, деньги и наркотики. Ну а вокруг стола собрались сразу трое подручных Люпино. Похоже, мы ворвались в комнату в самый разгар выгодной сделки – иначе с чего бы им с такой яростью бросаться на нежданного посетителя? Укрываясь за колоннами, мы выводим в расход всех троих и быстро осматриваем комнату. Разбив ящики (в них лежат 2 аптечки) и забрав патроны со стола, быстро отступаем назад. Укрывшись за колонной, мы видим, как в комнату из-за полок с вином вбегают еще трое бандитов. История повторяется... После того как помещение будет полностью очищено от врагов, мы обходим полки справа и бежим налево, к выходу из комнаты. На выходе (слева) нас уже поджидает какой-то тип с дробовиком. Избавившись от него (нужно внимательно смотреть под ноги, чтобы не свалиться в люк в полу слева от лестницы), мы аккуратно подстреливаем типа, сбежавшего вниз по лестнице, и сами начинаем подниматься наверх. По дороге нам скорее всего встретится еще один бандит. Третий – последний и оттого совсем глупый – будет поджидать Макса на верхней площадке. Открыв дверь слева, мы выходим на крышу. В стене справа открыта очень узкая дверь. Протиснувшись в этот проем, мы встаем на потолочную балку и сверху расстреливаем еще одного бандита, забежавшего в уже знакомую нам комнату, где недавно проходила сделка. Потолочные балки перекрещиваются на довольно опасной высоте, а слева от нас находится еще одна дверь. Осторожно перебравшись в центр конструкции, мы поворачиваем налево и, миновав еще один отрезок пути, вновь попадаем на крышу. Правда, на этот раз



нам придется провести здесь немного больше времени. От двери мы бежим направо, затем сворачиваем направо еще раз. Слева от нас виднеются довольно узкие кромки заснеженных скатов крыши здания. Перебравшись на одну из них, мы осторожно бежим направо, к виднеющейся вдалеке открытой двери (обогнув трубу, в целях безопасности можно вернуться на довольно широкий карниз справа). За дверью, слева, начинается лестница, где дежурят три довольно нервных типа, на истребление которых можно потратить немало сил и нервов. Наконец, мы спускаемся вниз и поворачиваем небольшой рычаг справа от металлической двери. Дверь распахивается, и мы выбегаем на узкую решетчатую платформу, где маячит какой-то вооруженный тип. Подстрелив его, перебегаем в дальний конец платформы и разворачиваемся лицом ко входу. Возле двери находится лестница, по которой в данный момент торопливо поднимаются четыре бандита. По счастью, мы заняли идеальную позицию для их отстрела. Во-первых, пока враги будут подниматься по ступенькам и разворачиваться, у нас будет куча времени на то, чтобы их подстрелить. Во-вторых, в дальнем конце платформы находится ящик с четырьмя аптечками. Нет, лучше места не придумаешь. После того как с врагами будет покончено, мы возвращаемся к двери и спускаемся вниз по лестнице. Оказавшись внизу, оборачиваемся назад. За лестницей в простых деревянных ящиках лежит аптечка и коробка патронов. Лестница напротив (по дороге к ней можно даже поиграть на ударной установке слева) ведет к пультам управления сценой и пиротехникой. Между ними, кстати, лежит еще одна аптечка. Забрав ее, мы нажимаем кнопку на пульте **Stage Control** (справа). В стене напротив сцены (точно над ударной установкой) открывается проход, из которого выбегают два бандита. Один из них остается на месте, второй – с дробовиком – бежит к нам. Подстрелив обоих, мы спускаемся с операторского балкона и поднимаемся к этому проходу по одному из откосов. Бежим направо и поднимаемся вверх по лестнице к пульту **Backdrop Controls**. Наша следующая задача – перевести рычаги **## 2** и **4** в верхнее положение (в результате все рычаги должны быть в верхней позиции). Внизу справа поднимаются здоровенные щиты, открывая для нас проход. Спускаемся вниз по лестнице и обходим щиты, оставшиеся внизу. На лестнице слева дежурит парень с гранатой и автоматом. Гранату он бросает в нас сразу же (безопасности ради можно отступить назад, за щиты), а затем бежит вверх по лестнице. Не стоит торопиться переводить его в неживое состояние – подождав несколько секунд, мы услышим крик и увидим своего недавнего знакомого, летящего вниз с довольно приличной высоты. Похоже, у него под ногами сломалась доска, не выдержав веса тела. Что ж, хорошо что он нас «предупредил», а? Поднявшись вверх по лестнице, мы перепрыгиваем через предательский пролом и подходим к двери в дальнем конце платформы. Похоже, впереди находится убежище Джека Люпино...

Глава 9: An Empire of Evil

Мы подхватываем управление игрой практически сразу же после начала главы. Что же это за место? Повсюду свечи, и запах... от него кружится голова. На диване слева лежит разорванное письмо с кровавыми отпечатками. Похоже, Люпино не испугался угроз Дона Пунчинелло. На столе справа лежат записи мафиозного главаря Нью-Йорка. Люпина пишет кровью и взывает ко всем известным темным богам. На лучах пентаграммы лежат несколько тел, в центре стоит книга на подставке. Мельком заглянув в нее, мы заходим за занавес и поднимаемся вверх по лестнице. Здесь уже слышны вопли безумца – Люпино воет, подражая волку! Миновав люк, мы пробегаем до конца коридора и поворачиваем рычаг справа от запертой решетки. Решетка открывается. Мы заходим в огромный зал и готовимся к встрече с боссом. Встречу эту предваряет сражение с его подручными – всего на первой стадии нам предстоит уложить одиннадцать (!!!) парней в





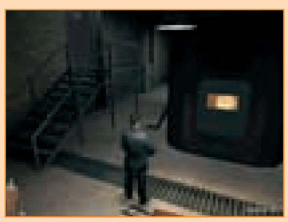
черных плащах. Кто сказал, что нападать они будут по очереди? Ничего подобного – по три-четыре человека сразу, и то если повезет. Основные места, откуда они могут появиться – люк напротив входа (над ширмой) и оба балкона слева и справа от сцены. Помимо обычных дробовиков/пистолетов/автоматов подручные Люпино вооружены еще и бутылками с «коктейлем Молотова» — их они предпочитают кидать с балкона. Чтобы жизнь не казалась нам вовсе печальной, на столах вдоль стен разложено всевозможное оружие, боеприпасы и аптечки. Всем этим добром мы можем пользоваться во время боя – если успеем подхватить, конечно. Главное – ни секунды не стоять на месте и постоянно использовать аптечки. Заварушка начнется после того, как мы подойдем к чаше в центре зала и прозвучит гонг. Стоит сразу же отступить назад, ко входу – по крайней мере, с двух сторон нас будут защищать стены, да и со второго балкона нас не будет видно. Покончив с «элитным подразделением» главаря нью-йоркской мафии, мы готовимся к финальному сражению. Распахивается занавес, и от сцены к нам бежит сам Люпино в сопровождении двух телохранителей в неизменных черных плащах. От них нужно избавиться в первую очередь, после чего можно переключить свое внимание на поразительно живучего главаря. Впрочем, по сравнению с недавним испытанием финальный бой кажется почти легким...

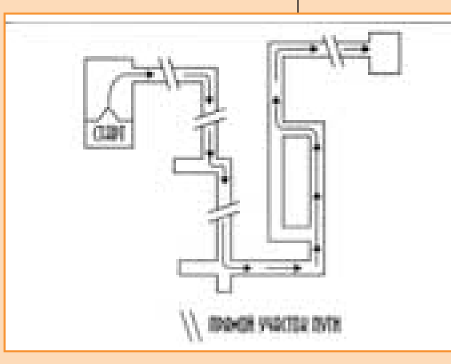
Часть 2: A Cold Day in Hell
Пролог

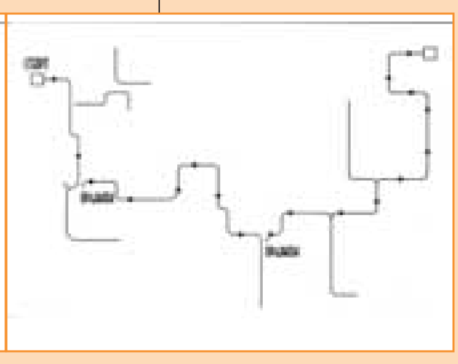
Нас обыграла Мона Сакс (**Mona Sax**). Дурацкое имя для такой красотки, верно? И главное, ничего личного – она просто боялась за свою сестру Лизу Пунчинелло, жену Дона, и только поэтому подсыпала наркотик в виски Макса. В бреду, вызванном циркулирующей в крови «Валькирией», мы вновь оказываемся в доме Макса... в тот самый день. Правда, это уже не совсем то место. Вокруг все залито тусклым зеленоватым туманом. Из прихожей мы бежим направо... и оказываемся в самом настоящем лабиринте коридоров. Меняется перспектива – все удаляется, вытягивается. Проклятый наркотик! Мы заворачиваем за угол (направо), на развилке сворачиваем налево, вновь заворачиваем за угол (направо), на следующей развилке сворачиваем налево, заворачиваем за угол (налево) и, пробежав мимо одного поворота, заворачиваем за угол (налево) еще раз, поворот направо и, наконец, последний поворот за угол (направо). Мы попадаем в гостиную. На стене слева в рамке висит газетная вырезка о героических полицейских Максе и Алексе, а на комоде под ней стоит фотография. Рассмотрев их, мы поднимаемся вверх по лестнице справа. Оказавшись на втором этаже, мы видим, что дверь, ведущая в ванну (напротив лестницы), открыта. Заходим внутрь и пытаемся подойти к двери справа... но внезапно стекло в душевой кабине разлетается на сотни острых осколков, а дверь перед нами оказывается заколоченной. Выходим из ванной и поворачиваем налево. Мы можем открыть еще одну дверь в дальнем конце холла. За ней начинается знакомо вытянутый коридор, который заканчивается... угольной чернотой нового лабиринта, нарисованного посредине пустоты тонким кровавым следом. Мы должны держаться точно на линии, не отступая от нее ни на шаг. Приведенная схема показывает только лабиринт без прилегающих к нему коридоров. На всякий случай попытаемся описать маршрут. Направо, резкий поворот налево-направо, на следующей развилке мы перепрыгиваем (следует учесть, что в этом сне Макс прыгает очень высоко) на дорожку слева, далее поворот направо, затем налево, налево, направо, направо, короткий поворот налево-направо, поворот налево, и на следующей развилке мы перепрыгиваем на дорожку прямо перед нами, налево, направо, прямо, налево, направо, налево, налево, направо, направо. Лабиринт заканчивается обычным коридором, и мы попадаем в детскую. Оттуда, открыв дверь в дальнем левом углу комнаты, по длинному коридору мы переходим в следующую комнату и читаем дневник жены Макса (он лежит на столе). После этого открываем дверь слева и заходим в спальню. Этот кошмар заканчивается, уступая место новому...

Глава 1: The Baseball Bat

Всегда неприятно, если очнувшись после сна (пусть даже и наркотического) понимаешь, что ты связан и беспомощен, а какой-то крайне неприятный тип собирается поиграть в бейсбол твоей головой. Типа зовут Фрэнки Ниагара или просто Бита (**Frankie "The Bat" Niagara**), и похоже, он всерьез намерен проломить Максу голову. Впрочем, даже убийцы иногда устают... Оставив избитого Макса надежно привязанным к стулу в подозрительно знакомой бойлерной, старина Фрэнки ненадолго уходит, не забыв запереть за собой дверь. Мы подхватываем управление игрой, после того как Макс чудом освобождается и подхватывает в руки бейсбольную биту, испачканную в своей собственной крови. Впрочем, другого оружия поблизости не наблюдается, да и чувствует себя Макс примерно так же, как стул, который он сломал, чтобы освободиться. Индикатор здоровья закрашен красным почти на три четверти. Но все равно, хорошо смеется тот, кто смеется последним... Что это за шкаф стоит у стены за печью (слева)? Сбив битой навесной замок, мы находим две аптечки. Здоровье улучшилось – и в прямом, и в переносном смысле – теперь можно отправляться на поиски старины Фрэнки. Сохраняем игру, подходим к двери напротив шкафа, открываем ее и аккуратно встаем справа. Сейчас мы все равно не в том состоянии, чтобы воевать с целой армией... поэтому подождем немного. За дверью (слева) виднеется коридор, по которому проходит сначала один охранник, затем еще двое. Выждав еще пару секунд, мы аккуратно идем за ними, стараясь держаться на почтительном расстоянии. Вместе с охранниками мы заворачиваем налево, за









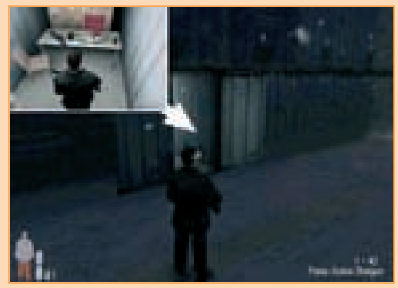
угол, и останавливаемся перед большим проходом слева на следующем отрезке пути. Проблема заключается в том, что в проходе стоят несколько бандитов. Нас они пока не замечают, но пробегать мимо все равно категорически не рекомендуется. Поступим так: прижавшись спиной к правой стенке, сделаем несколько бесшумных кувырков для того чтобы миновать опасный участок. Бандиты, за которыми мы шли, уже благополучно завернули за угол. Открыв дверь в дальнем конце коридора справа, мы попадаем буквально на оружейный склад. Может, они просто хранят здесь конфискованный у Макса арсенал? Но нет, у нас всего было гораздо больше. Порастащили, гады! Как бы то ни было, мы неторопливо вооружаемся, стараясь при этом не приближаться к открытой двери. Собрав все что лежит в комнате (маленькие ящики можно не разбивать – все равно в них ничего нет), мы подходим к стеллажам напротив двери и забираем лежащую там аптечку. Теперь внимание! Наши «знакомые» попрежнему охраняют коридор. Порядок следования патрулей таков: два человека, один и за ним еще двое. Подождав пока все они пройдут мимо двери вправо (лучше встать где-нибудь сбоку – так больше вероятности, что нас не заметят), мы осторожно просачиваемся в коридор и вновь идем за ними. Можно было, конечно, с шумом разнести здесь все вдребезги и пополам... но мы сейчас немного не в форме. Подождав, пока бандиты завернут за угол и удалятся на достаточное расстояние, мы осторожно бежим следом и заходим в кабину лифта справа. Нажимаем на кнопку, и лифт послушно поднимает нас наверх. Вот только дверей в нем оказывается два комплекта. На этот раз открываются те, что напротив от входа, а за ними нас уже поджидают два вооруженных бандита. В прыжке вылетаем из лифта, приканчиваем их обоих и бежим к воротам в дальнем левом углу помещения. За ними какой-то тип упражняется с гранатой. Если быстро отскочить назад, велик шанс, что он взорвет себя сам. После взрыва мы сохраняем игру, выходим за ворота и в прыжке залетаем в комнату справа. Там окопались сразу три бандита – один, с «Ингремом», спрятался в дальнем левом углу, еще двое, вооруженные попроще, засели за ящиками справа. В этой комнате мы находим патроны (за ящиками справа) и 4 аптечки (в шкафчике, который висит на стене между разделочных столов). Открываем дверь в дальнем левом углу помещения и переходим в следующий зал. Слева от входа нас поджидает еще один тип с «Ингремом». Он поразительно ловко маневрирует среди мясных туш и представляет собой довольно сложную мишень. Перестрелку с ним стоит вести, укрывшись за ящиками, которые грудой навалены в центре помещения. Прикончив врага, мы выбегаем из здания, сворачиваем направо и затем бежим по улице налево, к отелю. Несмотря на мороз, двери главного входа распахнуты настежь. Крепкие ребята... Ах вот оно что – здесь побывала полиция, и бандиты только-только начали вновь осваивать отвоеванную территорию. Порвав полицейские ленточки, забегаем внутрь. Трое «крепких ребят» ураганным огнем встречают нас в Lounge (дверь слева от входа). Перед нашим появлением один из них разговаривал по телефону. Похоже, кого-то будут пытать... Мону?! На столике справа стоит радиоприемник и лежат две аптечки. Прослушав сводку новостей о событиях в ночном клубе «Рагнарек», мы узнаем о том, что Макс Пейн, скорее всего, находится среди погибших. Что ж, по крайней мере, теперь какое-то время нас не будут искать. Рядом лежит краткая инструкция от Дона Пунчинелло по поводу нашей дальнейшей участи. Зал напротив от входа пуст – туда можно даже не заходить. Мы проходим мимо стола с радиоприемником и открываем дверь в углу коридора. В туалете, в дальней кабинке справа, мирно сидит какой-то тип со спущенными штанами. Подстрелить его нужно, прежде чем он успеет схватиться за оружие. Возвращаемся в коридор, идем налево и



поднимаемся по ступенькам к перманентно закрытой двери, ведущей в бар. Знакомая табличка «Не беспокоить» лежит на полу слева, ну а в самом баре отдыхает Фрэнки Ниагара со своими подручными. Сохраняем игру и распахиваем дверь. Впрочем, сразу забегать внутрь не стоит – первых двух бандитов мы можем подстрелить, стоя слева от двери. Третий урод засел за барной стойкой. Выкурить его оттуда нереально – куда проще бросить от двери гранату, подгадав момент, чтобы взрывом зацепило и главаря. И вот в баре остается один лишь старина Фрэнки. С двумя «Ингремами» на изготовку мы врываемся внутрь и прямо с порога врубаем **Bullet Time**. Не сходя с места, разворачиваемся, поймав прицелом своего недавнего палача, давим на курки и затем удовлетворенно улыбаемся. Хорошо смеется тот...

Глава 2: An Offer You Can`t Refuse

На улице нас встречает знакомый черный «Мерседес» с номерным знаком «**VODKA**», и бандит Владимир делает полицейскому Максу предложение, от которого тот не может отказаться. Наша цель – некий Борис Дайм (**Boris Dime**). Этот паразит спер у нашего друга Владимира корабль, под завязку набитый оружием. Если мы поможем вернуть похищенное, русские поделятся с нами своим грузом. Хорошее оружие.. в маленькой в войне, которую мы затеяли, оно будет совсем не лишним. По рукам! Мы подхватываем управление игрой в тот момент, когда Макс прибывает в порт. В небольшой будке слева сидит один охранник. Избавившись от него, мы забираем дробовик и патроны и нажимаем на кнопку справа от окна. Ворота открываются, и мы проходим на территорию порта. Гостеприимное место: справа нас уже поджидают двое бандитов. Избавившись от них, мы поднимаемся по ступенькам к дверям складов и нажимаем на кнопку возле ворот склада **#4** (**Warehouse 4**). Проделывать это следует с особой осторожностью – внутри изнывают от скуки три особо кровожадных охранника (двое внизу и один на платформе сверху – и как он туда забрался?). Зачистив помещение, мы запрыгиваем на ящики слева и с них перебираемся на уцелевший участок искореженной лестницы. В дальнем конце платформы, на ящиках, мы находим одну аптечку, а также автомат «Ингрем» и патроны к нему. После этого спускаемся вниз и открываем дверь справа от входа. Диспозиция следующая: один охранник медленно удаляется от нас по направлению к лестнице, второй прячется в грузовике слева и при малейшем шуме готов выскочить оттуда. Стоя возле двери, мы врубаем **Bullet Time** и несколько раз стреляем в охранника во дворе справа (он оказывается поразительно живучим), а затем переводим прицел на бандита с «Игремом», выбегающего из грузовика. В кузове мы находим еще один дробовик и патроны, после чего проходим в дальний конец двора и открываем ворота склада **#5** (**Warehouse 5**). Здесь на верхней платформе дежурит всего один охранник, но зато вооружен он «Ингремом» и гранатами. Расстреливать его придется от ворот, не заходя внутрь склада – топливные бочки в центре могут взорваться от любой шальной пули, и лучше бы нам в этот момент находиться подальше от них. Воспользовавшись подъемником в дальнем правом углу склада, мы поднимаемся на платформу и поворачиваем рычаг на пульте управления миникраном. В результате стоящий перед следующей дверью ящик переносится в сторону, а на склад забегают еще два бандита, которых мы расстреливаем прямо у входа. Спускаемся вниз и выходим в освободившуюся дверь. Охранник! Впрочем... не замечая нас, он неторопливо обходит двор. Идем за ним следом (направо), подстреливаем его и заворачиваем за угол. На следующей площадке стоит здоровенный кран, и, обегая его слева и справа, к нам устремляются сразу четверо бандитов. Это будет нелегкий бой, но мы должны справиться. Покончив с врагами, мы забираемся в кабину крана. Стоп, поворачивать рычаг пока еще рано! Запрыгиваем на дверцу (!) кабины – она узкая, но Макс вполне может удержаться – оттуда перебираемся на крышу и, наконец, на стрелу крана. Пробежав по стреле примерно до половины ее длины, мы можем спрыгнуть вниз, на ящики. За зеленоватыми ящиками (слева) есть тайник, в котором хранятся гранаты, бутылки с «коктейлем Молотова» и патроны (в маленьких ящичках слева). Собрав все это, мы возвращаемся в кабину, сохраняем игру и нажимаем на рычаг, запускающий кран. В результате



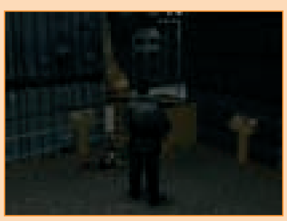
огромный контейнер, перегораживавший проход в следующую часть порта, на некоторое время поднимается в воздух. Одновременно на платформе у нас за спиной появляется какой-то вооруженный тип, так что не стоит задерживаться. Не вступая в перестрелку, мчимся к открывшемуся проходу – и лицом к лицу сталкиваемся с двумя выбежавшими оттуда бандитами. Тонкий момент: контейнер не будет висеть в воздухе вечно. Через некоторое время он опустится, придавив всех, кто окажется под ним. Наилучший вариант – поторопиться и встретить двух бандитов уже за контейнером. Для борьбы с ними больше всего подходят две «Беретты» — они обладают достаточно высокой скорострельностью, и бандиты просто не успевают поднять в ответ свой дробовик. Еще один тип будет поджидать нас в проходе между ящиками. Налево, направо и снова направо. Мы проходим под «ожившим» при нашем появлении подъемником и заглядываем в небольшую комнату слева. Трофеев негусто – всего-то один пистолет и патроны. Но в этот момент подъемник с грохотом проносится мимо двери и во что-то врезается, а по освободившемуся проходу справа к нам бегут два бандита. Избавившись от них, мы бежим направо. В конце прохода сворачиваем направо еще раз – и тут нас встречает парень с гранатой и «Ингремом» наперевес. Быстро отступаем влево. Для того чтобы избавиться от него, понадобится минимум дробовик. Подстрелив парня, мы разбиваем маленький ящик, лежавший на повороте, – в нем спрятана одна аптечка, которая сейчас будет явно не лишней. После этого заворачиваем направо еще раз – и резко останавливаемся (можно даже от-



ступить назад). Прямо перед нами находится очередной подъемник, и пока его водитель нас не видит. Почему бы не подстрелить его издалека (кабина находится сверху и фигура бандита довольно хорошо различима)? Подстрелив водителя, мы видим как поднимается ящик, находившийся между опорами подъемника, и по открывшемуся проходу к нам бегут два бандита. Покончив с ними, мы бежим прямо – и тут из прохода слева нам навстречу выбегают еще двое. Подстрелив их, сворачиваем в проход – и какой-то парень выкатывается справа. Отступив за ящик (слева в проходе), мы подстреливаем его. Миновав проход, заворачиваем налево и подстреливаем еще двоих бандитов. Третий прячется возле разведенного моста справа – стоит готовиться к тому, что при нашем приближении он бросит гранату. Прикончив «гранатометчика», мы идем дальше по проходу между штабелями контейнеров. В ряду серых контейнеров слева один явно чем-то выделяется. Открыв его (в противном случае он откроется «сам», и это будет несколько хуже), мы убиваем притаившегося внутри типа. Ба, да это же был «наемный убийца», настоящий профессионал в череде себе подобных. На столе аккуратно разложены: кейс с деньгами, снайперская винтовка (yay!), коробка патронов, одна аптечка и письмо, написанное на дорогой бумаге, с одним-единственным словом: «Мэр». Похоже, полиция должна вынести нам благодарность за предотвращенное преступление. Впрочем, до благодарностей еще далеко... Изучив письмо и забрав снайперскую винтовку, мы бежим налево и затем сворачиваем направо, к небольшой барже, пришвартованной на манер моста. За баржей, повернувшись к нам спиной, бродит охранник. Издалека подстрелив его (можно воспользоваться снайперской винтовкой: **zoom** включается и выключается клавишами [E] и [ENTER], враги погибают после первого выстрела), а также его напарника, выбежавшего следом, мы переходим через баржу и выстрелом сбиваем замок на решетке за углом справа. На ящике слева лежит одна аптечка, коробка патронов, пистолет и автомат. Забрав все это, мы выходим из-за решетки и идем направо. За забором-сеткой припаркован автофургон. Под заднее колесо для надежности забит здоровенный «каблук», который мы ликвидируем одним точным выстрелом. После этого грузовик плавно скатывается под уклон и опускает для нас разводной мост. Можно возвращаться назад... впрочем, путь этот ни в коем случае не будет чистым и безоблачным. Первый бандит уже обосновался за баржей. Укрывшись за ящиками возле решетки, мы подстреливаем его, перебегаем на другой берег и сворачиваем налево. Здесь нас поджидают еще три бандита, четвертый непременно выскочит на дорогу из-за поворота, ведущего к мосту. Перебравшись (на этот раз уже по разводному мосту) на другой берег, мы подстреливаем еще двух бандитов. Первый выбегает нам навстречу из двери справа, второй – из двери прямо напротив моста. Заглянув в правую дверь, в небольшой комнате мы находим две гранаты (на полке) и четыре аптечки (в шкафчике). Потайная дверь в дальнем правом углу открывается выключателем на стене, и за ней мы находим целый арсенал плюс еще одну аптечку. Наказанием за находку этого бонуса становится бой с бандитом, неожиданно ворвавшимся с улицы. Покинув помещение, мы идем направо, к дальней двери (напротив моста), из которой недавно выбегал один невезучий тип...

Глава 3: With Rats and Oily Water

Склад. Огромный склад, на котором нам предстоит провести еще немало времени. Мы подхватываем управление игрой почти в тот же момент, когда Макс переступает порог двери – и сразу же видим охранника, разгуливающего по платформе у дальней стены. Нас он не замечает, и поэтому у нас появляется великолепная возможность не торопясь прицелиться и спустить курок. После этого склад оживает – из-за контейнеров прямо перед нами выбегает второй охранник. Избавившись от него, мы перебираемся в дальний правый угол склада и забираем лежащие там на полке патроны. После этого мы возвращаемся немного назад и проходим за контейнеры, в центральную часть помещения. Лучшее оружие для зачистки этой самой центральной части – два «Ингрема». Как раз по числу врагов. Один из них выбегает нам навстречу (нас разделяет только стеллаж), второй внезапно объявляется на платформе сверху. Хуже всего то, что этот «верхний» тип сразу же кидает вниз гранату. Отступаем назад, отстреливаясь. Избавившись от врагов, можно подойти к стеллажу и забрать лежащие на нем патроны и гранаты. Сохраняем игру, после этого отступаем от стеллажа чуть-чуть назад, бежим направо, заворачиваем налево... и в этом «лабиринте» кто-то пока еще невидимый кидает нам под ноги гранату. Быстро отступаем назад, пережидаем взрыв, а затем мчимся вперед и выводим в расход гада. Еще один охранник носится по металлической платформе у нас над головой. Его можно подстрелить снизу, прямо сквозь решетку. Заворачиваем налево еще раз, затем на «Т»-образной развилке сворачиваем направо (слева находится стеллаж). Поднимаемся вверх по наклонной платформе и подстреливаем бандита, который выбегает нам навстречу из-за двери, которая находится за ящиком. Нам, кстати, нужна именно эта дверь – вот только ящик перегораживает путь. Придется идти в обход. Бежим по платформе, сворачиваем направо, затем налево, налево и еще раз налево. Сохраняем игру, распахиваем дверь и подстреливаем парня, охраняющего рельсовый подъемник. Следуя последней команде, платформа подъезжает к нам, и мы перепрыгиваем на нее. В углу на ящике лежит снайперская винтовка и патроны к ней. Потеха начинается. Переходим в снайперский режим ([E]) и одним точным выстрелом снимаем часового на вышке справа от небольшого домика, который виднеется вдалеке прямо по курсу. Теперь можно двигаться дальше. Управлять подъемником очень просто: для того чтобы заставить его двигаться в любую сторону, достаточно повернуть один из четырех рычагов, расположенных по краям платформы. Здесь и далее все на-



правления даются относительно нашей стартовой позиции. К сожалению, упавший на рельсы контейнер блокирует прямой путь. Нам придется добираться в объезд. Едем вперед до поворота, затем с помощью все той же снайперской винтовки подстреливаем часового на средней вышке (слева). Едем налево. Позади нас находится еще одна вышка и еще один невезучий часовой. Подстрелив его, можно подъехать поближе и забрать лежа-

щие на вышке патроны и аптечку – но в этом случае нас заметит охрана снизу и придется сражаться еще с двумя вооруженными типами. Овчинка выделки не стоит – больше здоровья и патронов потратим, чем заработаем. Едем вперед до поворота и снимаем часового на дальней вышке, после чего едем направо и снова вперед, к тому самому домику. Напоследок нужно перезарядить винтовку (R) и забрать оставшиеся на ящике патроны. Не пропадать же им. Спрыгиваем с платформы и сохраняем игру. То, что снаружи выглядит как заурядный домик охраны, на самом деле является входом на следующий склад. И охраняется он, соответственно, весьма и весьма неплохо. Распахиваем дверь, быстро делаем пару шагов вперед и врубаем **Bullet Time**. Стоя на месте (при необходимости можно сделать шаг-другой в сторону), мы подстреливаем четверых охранников, бегущих по платформе у дальней стены помещения. На ящиках справа (на них можно перепрыгнуть с платформы) лежат патроны. Забрав их, сохраняем игру и спускаемся по платформе слева. Проходим в дальний правый угол склада. Там решеткой отгорожена небольшая комнатка с кучей патронов, в которой сидит злобный тип-охранник. Подстрелив его, начинаем размышлять на тему, как бы нам проникнуть внутрь. Похоже, ничего не выйдет: дверь заперта, над сеткой натянута колючая проволока, да и высоко... Ладно, потом что-нибудь придумаем. Поднимаемся вверх по металлической платформе, бе-



жим налево, распахиваем дверь и подстреливаем одного охранника в абсолютно пустой комнате с решетчатым полом. Абсолютно пустой? Ну, не совсем. Справа от двери находится неприметная кнопка. Нажав на нее, мы открываем дверь в той самой комнате с решеткой и колючей проволокой. Почуявшие неладное охранники (2 штуки) забегают с улицы на склад и мчатся к нам. Лучше всего дожидаться их, присев (C) возле кнопки. Через несколько секунд распахнется дверь – и оба бандита получат очередь из автомата в упор. И кстати, в этой комнате есть еще немало интересного. Во-первых, в окне справа виднеется охранник, стоящий у корабельной рубки. Подстрелив его, мы внимательно смотрим под ноги. Внизу, под нами, есть еще одна комната – вот только попасть в нее со склада невозможно. Или... Сквозь решетку пола отчетливо видны газовые баллоны. Прострелив один из них (или сбив вентиль), мы устраиваем приличный взрыв, который пробивает для нас проход в стене. Покинув комнату и спустившись вниз по платформе, мы проходим в дальний левый (от главного входа) угол склада и заходим в «секретную» комнату. Там мы находим две аптечки, снайперскую винтовку и коробку патронов к ней. После этого мы переходим к открытой двери в дальнем правом углу склада. За решеткой действительно находится целый оружейный склад – пистолеты, куча патронов всех сортов и мастей... Забрав все необходимое, мы сохраняем игру и распахиваем дверь, ведущую на пирс. Выходим на секунду – и сразу же отступаем назад. Вслед за нами на склад забегают два бандита с пирса – и каждый из них получает заслуженный заряд из дробовика в упор. После этого мы выходим на пирс еще раз. Вот он, корабль Владимира, — огромная ржавая посудина, доверху набитая оружием и враждебно настроенными бандитами. Бежим налево, к сходням, и перебираемся на корабль. Стоит нам лишь ступить на палубу, как первый бандит выбегает навстречу из-за контейнеров слева. Избавившись от него, мы заворачиваем за угол и подстреливаем еще двоих – первый выбегает из-за контейнера слева, второй стоит перед окнами рубки. Еще раз поворачиваем налево, обходим контейнер и подстреливаем последнего «палубного» бандита. На ящике слева, за контейнером (напротив лестницы), лежит пистолет и патроны. Забрав их, разворачиваемся на 180 градусов и взбегаем вверх по лестнице к двери рубки. Оттуда нам навстречу выбегает очередной «матрос», которого мы незамедлительно выводим в расход. В рубке на пульте слева надрывается сигнал рации. Ответив на вызов, мы общаемся (какая честь!) с самим Анджело Пунчинелло (**Angelo Punchinello**). Похоже, услышав наш голос, он почему-то расстроился. Закончив разговор, мы забираем четыре аптечки из шкафчика на стене слева от пульта. В ближайшие пару минут они нам пригодятся. Распахнув дверь, ведущую в трюм (напротив пульта), мы видим на лестнице еще одного бандита с гранатой. Если вовремя его напугать, он взорвет себя самостоятельно, почти без нашей помощи. Спускаемся по ступенькам, по дороге отстреливая двух бандитов. Еще двое поджидают нас внизу. Наконец, мы сохраняем игру, делаем глубокий вдох и распахиваем дверь, ведущую в трюм (справа). За ней своей участи ожидает Борис Дайм в компании четырех подручных. Совсем не обязательно играть в шерифа-одиночку и врываться в трюм в надежде положить их все одним выстрелом. Можно значительно облегчить себе жизнь, сперва взорвав газовые баллоны, которые стоят у дальней стены трюма, а затем отступив немного вверх по лестнице и по одному отстреливая разъяренных бандитов, выбегающих из-за двери. Наконец, в трюме останется только Дайм. Экономии времени ради стоит охотиться на этого парня с помощью снайперской винтовки. Примерно четырех точных выстрелов должно хватить для того, чтобы Владимир вновь сделался полноправных хозяином груза и этого корабля. Заходим в трюм. Справа от входа, за двигателем, на столе лежат патроны и одна аптечка. Помимо этого на ящиках в трюме разложены гранаты – но настоящий арсенал ждет нас в дальней комнате. Там есть любое оружие – даже новый кольт «Коммандо». Забрав все, что Макс способен унести, мы поднимаемся обратно в рубку, где нас уже ждет Владимир. Теперь нас с ним связывает настоящая дружба – чистая, как водка.

Глава 4: Put Out My Flames With Gasoline

Анджело Пунчинелло назначил нам встречу в своем ресторанчике «**Casa di Angelo**». Мы подхватываем управление игрой в тот момент, когда Макс уже стоит в полутемном пустом зале. Делаем пару шагов вперед – и все вокруг нас взрывается и начинает гореть. Основная задача на этом этапе – двигаться, не останавливаясь ни на секунду, и как можно чаще сохранять игру. Перепрыгиваем через последний столик в ряду справа (он еще не охвачен огнем) и бежим к барной стойке. Справа от нее находится двойная дверь. Распахнув ее, мы попадаем в следующий зал и мчимся к двойной двери напротив. Пламя догоняет нас – в следующем помещении оно охватывает полки, прежде чем мы успеваем добраться до выхода. Он находится в ближнем правом углу от входной двери, но напрямую добраться туда довольно сложно – падающие стеллажи могут убить Макса. Бежим к дальней стене, сворачиваем направо и, миновав ряды горящих полок, сворачиваем направо еще раз и открываем дверь слева. Дальше начинается коридор. Бежим направо, стараясь держаться посередине между горящих стен. Заворачиваем за угол и в следующем зале бежим налево, опять-таки стараясь оставаться посередине между двумя стенами пламени. Еще один коридор, а за ним еще один зал, в котором от входа мы резко сворачиваем направо и бежим вдоль правой стены. Добежав до угла, поворачиваем налево, перепрыгиваем через диванчик и бежим налево, к





лестнице. Взбежав вверх по горящей лестнице, мы открываем дверь слева и в следующей комнате бежим к двери направо. За ней начинается коридор, заставленный стеллажами. Вспыхивают бензиновые дорожки, и объятые пламенем стеллажи падают, преграждая нам путь. Бежим вдоль правой стены, перепрыгивая через препятствия, заворачиваем за угол – и сразу же отступаем назад. Коридор приводит нас в кухню, где как раз в момент нашего появления взрываются газовые балоны. Один из них, как снаряд, проносится через все помещение и с грохотом ударяется в стену. Теперь мы можем бежать дальше. Поворачиваем налево и перепрыгиваем через ряд полок примерно посередине кухни. Бежим направо и открываем двойную дверь слева. Все, зона огня закончилась – зато начались охранники. Один из них как раз бежит к нам от лестницы. Подстрелив его, мы можем немного перевести дух. Да, не любит нас Анджело Пунчинелло, это факт. Даже ресторан свой любимый не пожалел ради того, чтобы избавиться от Макса. И все зря... Да и какой это ресторан – вон, крысы по полу бегают. Забираем две аптечки, лежащие на столе слева, и подходим к кухонному лифту. Внизу, под лестницей, нас поджидают еще два бандита. Организуем для них доставку позднего ужина – бросаем одну гранату в кухонный лифт. Ага, теперь путь свободен. Забрав лежащие на мойке патроны и гранаты (2 штуки), мы спускаемся по лестнице и подходим к люку в дальнем правом углу нижней комнаты. Сохраняем игру. Люк этот ведет прямиком в канализацию, где обитает множество крыс и их ближайших сородичей, подручных семьи Пунчинелло. Спустившись в люк, первым делом мы напарываемся сразу на троих бандитов. Хорошенькое начало! Перестреляв их, демонстрируя чудеса акробатики в замедленном режиме, мы бежим налево и подстреливаем еще двоих. Теперь бежим направо и сворачиваем за угол. Один бандит носится внизу под металлической платформой, второй спрятался за углом справа (в тупике) и едва дышит, поджидая нас. Избавившись от них, мы бежим налево, в очередной раз заворачиваем за угол и выводим в расход двоих бандитов. После этого мы поднимаемся вверх по лестнице, ведущей к двери и к следующей главе.

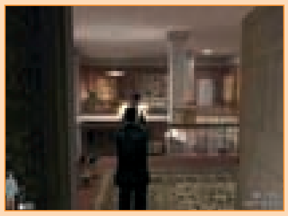
Глава 5: Angel of Death

Владимир великодушно подвозит нас на своей машине до особняка Пунчинелло. Кто-то (возможно, его подручные) уже открыл для нас дверь, ведущую в подвал, и даже ликвидировал охрану. Мы подхватываем управление игрой, будучи уже на ступеньках лестницы. Спускаемся вниз и бежим прямо. В дальнем правом углу первого помещения есть проход, из которого нам навстречу выбегают два охранника.

Отступаем немного назад, попутно стараясь прострелить стоящие слева от прохода канистры. Если удастся сделать это вовремя, два охранника моментально перестанут быть для нас проблемой; в противном случае нам придется еще немного пострелять. Слева от лестницы, по которой мы только что спустились, находится дверь, ведущая в небольшую комнату. Осмотрев лежащее там тело одного из охранников, мы возвращаемся в ту комнату, где стояли канистры. На полках в углу справа лежат патроны. Забрав их, мы забегаем в проход, из которого недавно появились два бандита. Их напарник в малиновом пиджаке уже поджидает нас в коридоре слева. Подстрелив его, мы открываем дверь слева по коридору, выводим в расход притаившегося слева от входа охранника и забираем две аптечки, лежащие на бочке слева. Возвращаемся в коридор и на этот раз идем прямо. Здесь мы слышим обрывок разговора охранников, которые собираются расправиться с «этим Максом Пейном» буквально в два счета. Ладно, все люди ошибаются, не они первые, не они последние... Сворачиваем налево (на полках за печью лежат патроны) и затем налево еще раз – в винохранилище. Здесь-то и обосновались три крайне оптимистично настроенных и вооруженных до зубов парня. Излечив их от излишнего оптимизма точно отмеренной дозой свинца, мы поднимаемся вверх по лестнице справа. Ну вот мы и «дома». Осталось лишь отыскать троих главных помощников Пунчинелло, да и самого Анджело. Кстати, враги нас уже заметили. Какой-то тип с крика-



ми выбегает из роскошной кухни и захлопывает за собой дверь. Надо полагать, там для нас готовится торжественная встреча. Не будем заставлять людей ждать. Собрав лежащие на мойке и на столике аптечки и патроны для «Ингрема», мы изучаем разложенные рядом карты Таро, встаем возле двери (напротив входа) и сохраняем игру. За дверью находится первый помощник Пунчинелло в компании двух телохранителей. Все они укрылись за поваленным столом точно напротив двери. Для того чтобы значительно облегчить себе задачу, стоит распахнуть дверь буквально на секунду и, бросив за стол гранату, отскочить в сторону. После взрыва уцелеть должен только главный плохой парень. Влетев в комнату, мы расстреливаем его из автомата, и чернокожий деятель прекращает свое существование. Один готов, остались двое. Впрочем, расслабляться не стоит. На шум выстрелов в эту комнату из кухни врываются еще два вооруженных типа. Избавившись от них, мы возвращаемся в кухню и открываем дверь справа, за мойкой (теперь она не заперта). Мы попадаем в большой зал, который стерегут два бандита. Первый подбегает к нам слева, второй стреляет с балкона второго этажа. Избавившись от них, мы открываем дверь напротив от входа и расстреливаем охранника спрятавшегося за деревом слева (его не так-то просто увидеть!). В этом зале стоит рояль, на котором Макс может сыграть музыкальную тему из главного меню. К тому же, хулиганства ради можно выбить выстрелом подпорку из-под открытой деки. Ну ладно, хватит. Открываем двойную дверь за роялем (справа от входа) и выводим в расход двух типов, укрывшихся за барной стойкой слева. У одного из них есть гранаты, так что действовать нужно быстро. В баре лежат аптечки и патроны. Забрав все это, мы открываем двойную дверь справа и попадаем в главный холл особняка. Здесь также суетятся два охранника (один внизу и один на балконе). Перестреляв их, мы поднимаемся вверх по главной лестнице и идем по балкону направо. За этой дверью прячется второй подручный Пунчинелло, опять-таки в компании двух телохранителей. Сохраняем игру, в прыжке влетаем в комнату и уже в воздухе разворачиваемся направо, поливая очередями из «Ингрема» всю собравшуюся там компанию. Как и в прошлый раз, прежде всего нужно избавиться от телохранителей – это, кстати, и легче всего. Отстрел толстого лысого деятеля также не должен составить большой проблемы. Двое готовы, остался один. Собрав разбросанное по комнате оружие и боеприпасы, мы возвращаемся на балкон и видим бандита, забегающего в дверь напротив. Перебегаем на другой конец балкона, сохраняем игру и осторожно подходим к двери. Прислушавшись к доносящимся оттуда голосам, быстро отступаем назад. Выстрел из гранатомета разносит дверь в щепки и открывает для нас проход. Перебежав на другую сторону балкона, точным выстрелом из снайперской винтовки мы снимаем маячащего в дверном проеме типа, после чего вновь возвращаемся к двери и заходим внутрь. Двое уцелевших бандитов прячутся за стеной слева, у кровати. Включив режим **Bullet Time**, мы выходим из-за стены и расстреливаем обоих из «Ингрема». Теперь у нас появился гранатомет **M79** и коробка патронов к нему – все это валялось на полу возле первого убитого бандита. Открываем дверь справа от входа и выводим в расход парня, прятавшегося в ванной комнате. Справа от нас находится роскошная ванна-джакузи, а справа от нее в шкафчике лежат три аптечки. Правда, прежде чем забрать их, нам придется подстрелить урода с дробовиком, который внезапно вбегает в комнату из двери напротив. Странно: богатый вроде бы особняк, а джакузи поставили в проходной комнате. Впрочем, дело вкуса. Забрав аптечки, мы проходим в следующую комнату (оттуда только что выбежал урод с дробовиком) и подходим к телу, лежащему на белой двуспальной кровати справа. То ли Мона, то ли ее сестра – определить



сложно, они ведь были близнецами. Но в любом случае, кто-то дорого заплатит за это. Мы переходим на другую половину комнаты (за стенку) и забираем лежащую на комоде у дальней стены коробку патронов. Рядом с ней надрывается телефон. Сняв трубку, мы получаем очередную весточку от Альфреда Вудена. Похоже, на крышу особняка только что приземлился вертолет. Нужно торопиться. Сохраняем игру, вооружаемся двумя «Ингремами» и распахиваем дверь справа. Мы оказываемся в довольно большом зале. На другой стороне балкона стоит третий подручный Пунчинелло. Увидев нас, он пытается сбежать. Не тут-то было! Мы поливаем его очередями, не давая сдвинуться с места или поднять свое оружие в ответ. Ну вот, трое готовы, остался босс. Пробежав по балкону, мы заходим в следующую комнату и подстреливаем двух телохранителей третьего деятеля, только что приконченного нами. Забрав патроны для «Ингрема», лежащие в дальнем левом углу, мы готовим к бою гранатомет, сохраняем игру и открываем дверь слева. Мы как раз вовремя – Пунчинелло в панике просит кого-то спасти его шкуру. До чего же он нас боится... и правильно, между прочим. Вот только нам не придется марать руки кровью этой твари. Неожиданно прервав разговор – Анджело как раз говорил о том, что он не виноват – в кабинет врываются трое «спецназовцев» в масках и первым же выстрелом убивают Пунчинелло. Ну а потом наступает наша очередь. Вооружены ребята серьезно – у каждого из них в руках кольт «Коммандо». Не будем испытывать судьбу – одна граната из **M79**, своевременно выпущенная к двери, должна решить дело. Избавившись от «спецов», мы забираем их оружие и возвращаемся на балкон... где нас встречает целая армия. Выбора нет – нас ждет очередной укол «Валькирии» и новая порция наркотического кошмара...

Продолжение следует...

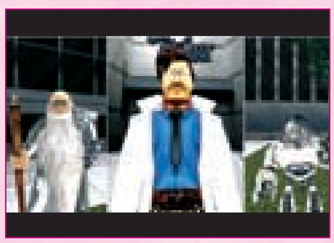
ANACHRONOX

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8954

Максим Заяц

Разумеется, без протекции Мулафей Контесса Шривенштейн ни за что не наняла бы нас на работу. Ну разве что спросила бы об искусстве... Теперь же у нас есть реальный шанс подзаработать немного (немного!) деньжат. Покинув **Lounge of Commerce**, мы обходим центральное здание слева и спускаемся по наклонным платформам вниз, на главную площадь **Sender Station**. Разворачиваемся и вновь обходим центральное здание слева. Прямо перед нами должен находиться сверкающий золотом подъезд **Royal Penthouse Suites**. Объективности ради стоит отметить, что мы никогда не сможем позволить себе номер в этой гостинице – он всегда будет стоить ровно на **$1** дороже всех имеющихся у нас сбережений. ОК, мы здесь все равно по делу. Открыв золотую дверь, спускаемся в главный холл. На диванчике справа отдыхает сама Контесса Шривенштейн. Из разговора с ценительницей искусства мы узнаем о том, что недавно она сделала покупку у одного бребуланского торговца, который по забывчивости не снабдил ее Сертификатом Подлинности (**Certificate of Authenticity**). Вскоре торговец должен покинуть Станцию, а Контессе ну просто безумно не хочется покидать уютный диванчик. Не будет ли детектив Слай столь любезен, и не принесет ли он слабой женщине ее Сертификат? Нет проблем! Покинув здание **Royal Penthouse Suites**, мы выходим на площадь и обходим центральное здание до тех пор, пока не увидим перед собой вывеску **Sender Station Theoretical Science Museum**. Для того чтобы попасть внутрь, мы должны воспользоваться дверью с надписью «**Enter**» (а ее не так-то легко найти!). Оказавшись внутри, мы поворачиваем налево, затем направо, проходим мимо влюбленной парочки, открываем дверь и спускаемся вниз по лестнице. Еще одна дверь – за ней находится главный зал музея. Можно потратить пару минут на осмотр экспонатов, но главное – здесь находится наш бребуланский торговец. Германо (**Hermano**) – так его зовут – стоит возле стенда справа от входа. Он безумно сожалеет о своей ошибке и готов загладить свою вину. Нужно лишь отыскать его помощника, который непременно выдаст нам требуемый Сертификат. Мы возвращаемся в Зал Ожидания Космопорта (направо от выхода из Музея, вверх по небольшой платформе, проходим через билетные кассы и – вуа-ля! – мы на месте). Перед воротами **#2** (второй отсек слева) тоскливо мнется робот. Это и есть помощник бребуланца Германо. Мы напоминаем ему о Сертификате, и после продолжительных поисков он выдает нам какую-то бумажку. Да это же счет из химчистки! Похоже, забывчивостью страдает отнюдь не бребуланец... Еще раз с удовольствием поорав на робота, мы получаем вожделенный Сертификат и возвращаемся к Контессе Шривенштейн (отель находится справа от выхода из Космопорта). В награду за труды она выдает нам **$50** и приглашает посетить свою галерею. Х-мм...

Выполнив поручение Контессы, мы возвращаемся в **Lounge of Commerce**. В дальнем конце бара за стенкой стоит тип по имени Дэвид Салса (**David Salsa**). Похоже, вездесущее Сопротивление сумело обосноваться и на **Sender Station**... Ерокан дал нам самые лучшие рекомендации, так что теперь мы можем выполнить для подполья еще одно задание. Слай, видишь того типа у барной стойки? Сто против одного, что это один из людей Детты. Сопротивление крайне интересуется содержимым его карманов, так что нам предстоит добыть сонный порошок и незаметно всыпать его в выпивку бандита. Всего и делов-то... Сонный порошок может продать горианский наркоторговец... да-да, тот самый, который еще и спекулирует билетами. Осталось только его найти. Салса сам с удовольствием проделал бы все это... но боится оставить своего «подопечного». Он останется в баре – будет наблюдать за тенями и ждать нас. Мы же займемся делами Сопротивления немного позже, а пока нам предстоит провернуть еще одну аферу. Покинув **Lounge of Commerce**, мы поворачиваем налево и идем вперед. Справа от нас должен быть газон с резвящимся клоуном, слева – магазин с вывеской «**Vend-O-Mart**». Заходим внутрь. Миновав двойные двери, мы попадаем в торговый зал. Похоже, процесс покупки товаров здесь максимально автоматизирован. При нашем приближении стекло пульта медленно поднимается, открывая панель с шестью кнопками. Нам позарез нужны белые лабораторные халаты – в них мы будем как две капли воды похожи на ученых... ну, кроме **PAL-18**, конечно. Халаты здесь проходят под номером «**6**». Нажав соответствующую клавишу, мы с огорчением узнаем о том, что для их покупки необходимо иметь удостоверение члена Научной Ассоциации (**Scientifica Association Credentials**). Но это вопрос решаемый. Купив куклу (**Megalocephalic Wendy**) и новое оружие для Слая (**Vistin Three Beam**), мы переключаемся на **PAL-18**. Пришло время нашему малютке-роботу проявить свои способности. Поставив **PAL-18** во главе отряда (TAB) и удерживая клавишу CTRL, мы щелкаем мышкой по коннектору в нижней части пульта магазина. После этого нам предстоит подключить робота к центральному банку данных «**Vend-O-Mart**». Мы должны решить простейшую головоломку – с помощью трех типов деталей соединить мигающую полоску в нижней части квадрата с точно такой же полоской наверху. Чаще всего правильный путь бывает только один. Все остальные секции квадрата прогорают при попытке установить на них деталь, так что решать головоломку мы будем методом проб и ошибок. В общем-то, ровным счетом ничего сложного. После того как **PAL-18** успешно взламывает компьютерную систему магазина, мы становимся обладателями двух новеньких лабораторных костюмов и выходим на площадь уже в преображенном виде. Осталось лишь раздобыть билеты и пройти дурацкий тест перед входом в шатл.





Итак, пришла пора отыскать горианского наркоторговца. По слухам, он скрывается где-то в районе Насосной Станции 7. Туда-то мы и отправимся. Обходим центральное здание слева и поднимаемся по платформам на самый верх. Первая дверь слева – это и есть вход на территорию Насосной



Станции 7. Здесь нам придется на время расстаться со своей униформой – не дай Бог, запачкается в туннелях, да и не к месту как-то... Ничего страшного – на выходе мы наденем ее вновь. Спускаемся вниз по первой платформе, открываем дверь, спускаемся вниз по второй платформе и сохраняем игру (**Time Minder** внизу слева). В следующем коридоре мы поворачиваем налево и выходим в небольшой зал, по периметру которого расставлены металлические опоры. Здесь нас уже поджидает первый противник. **Mad Gorian** – неслабый такой дедуля с рогами, за раз сносит у наших персонажей порядка 200 единиц здоровья, но сам при этом погибает буквально после пары ударов. В дальнем левом углу зала находится компьютерный терминал. Взломав его с помощью **PAL-18**, мы идем в проход, открывшийся в стене зала точно напротив компьютера. Кстати, на полу справа от него лежит **HealGrease**, который будем явно не лишним в нашей **Inventory**. В следующем помещении в дальнем правом углу за колонной притаился радиоактивный мышонок **Glodent**. Подобрав его, мы спускаемся вниз по наклонным платформам. В



следующем зале нас поджидают... я даже не знаю как их назвать. И в самом деле, как можно назвать ожившие при нашем приближении водопроводные трубы? Ах да, **Pipe Mimics**. По счастью, к разряду серьезных противников они не относятся. Разобравшись с ожившей сантехникой, подбираем лежащий на полу слева **HealGrease**, после чего разворачиваемся и проходим в дальний конец зала. Здесь начинается путь, ведущий к горианскому наркоторговцу, – куча наклонных платформ, труб, переходов... еще и вентилятор какой-то. Но заблудиться среди всего этого невозможно – путь здесь только один. В итоге мы должны оказаться на платформе, в дальнем конце которой стоит горианец «**Slick**» **Janomin**. Знакомый тип – его собрата-близнеца мы прикончили на Анахроноксе в районе Платформ. «**Slick**» Janomin может помочь нам в решении сразу двух проблем: во-первых, у него имеется превосходный сонный порошок **Soporific Wander Dust** (всего **$100**, быстро растворяется в алкоголе, не имеет вкуса); во-вторых, за **$250** горианец готов расстаться с последним билетом на Сандер. Увы, билет у него остался только один. Завершив сделку, мы можем возвращаться. Но впрочем, у нас осталось еще одно незаконченное дело. Помните просьбу детектива Ракха? В дальнем правом углу платформы, на которой стоит «**Slick**» **Janomin**, есть узкий наклонный пандус. Спустившись по нему вниз, мы попадаем в комнату, где находится **Time Minder**, радиоактивный мышонок **Glodent** и тело «подопечного» Ракха. Старательно сфотографировав убитого, мы возвращаемся на главную площадь Станции. На обратном пути на нас никто не будет нападать. Осталось найти всего один билет...

Уже в лабораторных костюмах мы покидаем территорию Насосной Станции 7, поворачиваем направо и по наклонным платформам спускаемся на второй (!) ярус. Идем прямо, заворачиваем налево, затем направо и, наконец, видим справа дверь под вывеской «**SenDormitory**». Так называется местная ночлежка, девиз которой: «Не БОЛЬШИЕ комнаты, а БОЛЬШЕ комнат!».Оказавшись внутри, мы проходим вперед, открываем левую дверь и поворачиваем налево. Проигнорировав типа за стойкой справа, мы спускаемся вниз на лифте в жилой отсек. М-да... Вот уж, действительно, «больше комнат»... не комнат даже, а коек. Ну да нам здесь не жить. От лифта поднимаемся вверх по платформе, поворачиваем направо, проходим вперед, поднимаемся по платформе на верхний ярус и поворачиваем налево. Нам нужен ученый тип в белом лабораторном халате с оранжевой головой (ну да, как в рекламе «Миринда»), который задумчиво созерцает свою кровать. Зовут его доктор Нинкс (**Doctor Nynx**), и по ряду причин он просто боится возвращаться на Сандер. Впрочем, отдавать нам свой билет он также не собирается. Похоже, без Грумпоса здесь не обойтись. Выбираем его главным персонажем, набираем побольше воздуха в могучие легкие – и Матавастрос выдает, пожалуй, лучшую из своих речей. Рекомендую прочитать... Ученый сдается примерно через пару минут и просит оставить его в покое в обмен на билет. Вот так-то!

Билеты у нас есть – осталось лишь придумать, как пройти предпосадочный тест. Нужны данные... а где их взять? Ну разумеется, из компьютера. Мы возвращаемся в музей (от выхода из «**SenDormitory**» идем налево, затем сворачиваем налево еще раз, спускаемся вниз по наклонным платформам и проходим вперед, к музею **Sender Station Theoretical Science Museum**). Внутри поворачиваем налево и подходим к большому компьютеру, который стоит в углу помещения. Вообще-то, это терминал публичного доступа, но только ученые (или наш **PAL-18**) способны вытянуть из него информацию, касающуюся научных разработок. Выбрав маленького робота главным персонажем, мы взламываем терминал. В результате **PAL-18** получает возможность скачать не только всю научную базу данных, но и «удостоверения» (**Credentials**) для Слая с Грумпосом. Провернув эту операцию, мы покидаем музей. Прежде чем отправиться в Космопорт, стоит еще раз заглянуть в **Lounge of Commerce** и выполнить-та-

ки задание Сопротивления. Дэвид Салса по-прежнему стоит за стенкой и ждет нас, малютка-вышибала по-прежнему безуспешно пытается заказать выпивку у нашей приятельницы Мулафей. Лучше ситуации и не придумаешь. Поговорив с Салса, мы подходим к коротышке у барной стойки и покупаем ему выпивку, попутно добавив в нее сонный порошок **Soporific Wander Dust**. Через некоторое время подручный Детты вырубается и мы получаем возможность беспрепятственно пошарить у него по карманам. Нашим трофеем становится некая записка, которую мы относим Дэвиду Салса. В записке упоминается кодовое слово «**Gemini**» и некий тип по имени Ксьювен (**Xiuwen**), который ждет посыльного на Сандере. Ну а поскольку активных членов Сопротивления на планете ученых нет, наша миссия продолжается... во всяком случае, Дэвид Салса на это очень надеется.

Последнее (теперь уже точно последнее) дело перед тем как покинуть Станцию. Заглянув в **Royal Penthouse Suites**, в главном холле отеля, слева, мы находим старичка-ученого и забираем прекрасную розу, лежащую рядом с ним на столике. Теперь можно отправляться в Космопорт. Напротив билетных касс стоит наш старый знакомый детектив Ракх. В награду за фотографию своего «подопечного» он выдает нам **Annulet of Alertness**. Заходим в зал ожидания. Самый дальний отсек слева – ворота **#5**. Просто так пройти на посадку не удается. «Пожалуйста, отойдите, пока мы не убили вас.» Но справа от двери возле самого пола имеется коннектор, к которому наш **PAL-18** может подключиться без особого труда. С помощью «удостоверений», добытых из музейного компьютера, он открывает для нас дверь. Проходим на посадку. Отдав свои билеты типу, стоящему возле силовой решетки, мы видим ученых, стоящих в очереди на предпосадочный тест. Да, этот тип, **Brain Bouncer**, знает свое дело. Впрочем, Грумпос без особого труда отвечает на его вопросы (можно выбрать любой ответ) – уж очень хорошо подвешен язык у этого старика. Слаю приходится немного сложнее, но **PAL-18** внезапно придумывает гениальный способ выкрутиться из щекотливой ситуации. А что если наш детектив просто не способен говорить ни на одном из известных галактических языков? Ему нужен переводчик! И этим переводчиком становится **PAL-18**, который добросовестно «переводит» сказанную нами абракадабру в правильные ответы, почерпнутые из научной базы данных все того же музейного компьютера. Бутс получает очередной уровень, и вся компания грузится на шатл, стартующий к планете Сандер. Внутри мы видим множество знакомых ученых. С одним из них, доктором Лаббом (**Dr. Labbe**), который сидит со своим лэптопом за столиком, мы должны поговорить во время полета. В результате мы получим бета-версию его программы **Linguinator Adapter**, которая позволит нам понимать инопланетные диалекты, не запрограммированные в наш коммуникатор. Коротая время до посадки, мы можем поговорить и с остальными учеными (возможно, придется заглянуть и в соседний отсек). Наконец, по внутренней связи будет объявлено, что корабль совершил посадку на планете Сандер.

Дело за малым: нужно отыскать доктора Ро Боуман (**Dr. Rho Bowman**) и вернуться назад в родной мир. Но вскоре выясняется, что сделать это не так уж просто... От выхода из шатла мы бежим по коридору, снабженному указателями «**Exit**». Вскоре нас останавливает Фатима, которой удалось получить информацию о местонахождении доктора Ро. Судя по всему мы сможем встретиться с ней в Радужном Укрытии (**Rainbow Sanctuary**). Забегая немного вперед, стоит сказать, что обитают там исключительно отступники научного мира. так называемые «еретики». Ну, за дело. Впереди не предвидится никаких сражений, так что хотя бы за безопасность свою можно не волноваться. Открыв дверь в конце коридора, мы попадаем в Главный Коридор, широким полукольцом охватывающий Космопорт Сандера, и бежим по нему налево. По пути нам попадутся несколько лестниц, после чего мы должны оказаться перед дверью с табличкой «**Lounge**» (возле нее стоит **Time Minder**). Справа по коридору виднеется широкий проход, ведущий в зал выдачи багажа с красивым плазмоэнергофонтаном в центре. Туда-то мы сейчас и отправимся. Спустившись в зал по ступенькам, мы обходим фонтан слева и видим на дальней стене табличку «**Exit**». Возле этой таблички мы сворачиваем налево и открываем дверь. Спустившись вниз по эскалатору, мы подходим к лазерным воротам. Они состоят из лучей трех цветов – красных, зеленых и синих. За барьером начинается бегущая дорожка, ведущая... да-да, в Радужное Укрытие. Вот только пройти через ворота мы не можем. Стоящий возле них стражник («одинокий, ищущий друга») объясняет Слаю, что сам отключить лазеры он не может. Для того чтобы деактивировать барьер, необходимо перевести все лучи на минимальную частоту и затем блокировать их с помощью специальной карточки. Три терминала (по одному на каждый цвет лучей) находятся в



Главном Коридоре. Но ни один из стражников в Космопорте не знает ВСЕХ необходимых частот. В начале смены троим стражникам приходит особое сообщение, где помимо всякого рода технической информации каждому из них сообщается ОДНА минимальная частота. Наша задача – отыскать этих троих и всеми правдами и неправдами вытянуть у них цифры. Да, нужны ведь еще и карточки... Но стражник у ворот говорит, что их можно заменить



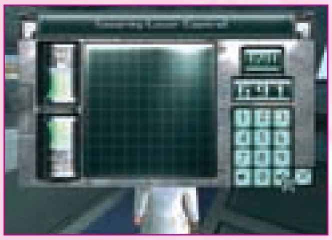
любой пластинкой – лишь бы она пролезала в щель.

Задачка не из простых, а? Особенно если учесть, что стражники обычно бывают крайне недружелюбными. Этот, впрочем, исключение. Разворачиваемся, поднимаемся вверх по эскалатору, открываем дверь, возле барьера поворачиваем направо и через зал выдачи багажа возвращаемся в Главный Коридор. Здесь мы должны повернуть направо, подняться по ступенькам и открыть дверь, ведущую в комнату отдыха («**Lounge**»). Спускаемся вниз по лестнице слева и подходим к стоящему слева стражнику. Его зовут Равер (**Officer Rather**), и он чрезвычайно внимательно слушает рассказ какого-то ученого о его новом открытии, рентгеновских очках. Мы ему явно мешаем... впрочем, Равер случайно проговорился о содержимом своего кейса (он лежит на столике слева). Вскрыв кейс с помощью отмычки, мы узнаем минимальную частоту СИНЕГО лазера – **493 THz**. Подлец-ученый замечает нашу возню у чемоданчика, но стражник, похоже, пребывает в благодушном настроении – во всяком случае, он не пытается нас убить. Покончив с этой тонкой операцией, мы обходим стол и обращаемся к роботу, который стоит посередине комнаты. Этот, наоборот, чрезвычайно дружелюбен – он даже дарит нам несколько игральных карт (**Complementary Playing Cards**). Похоже, заодно решился и вопрос ЧЕМ мы будем блокировать лазерные лучи. Идем дальше. Поднявшись вверх по лестнице и вернувшись в Главный Коридор, мы бежим вперед до тех пор, пока не увидим стражника Рабия (**Officer Rabia**), который непонятно зачем торчит у газетного автомата справа. Подходим ближе и знакомимся с представителем закона. Из разговора с ним выясняется, что автомат решительно не желает отдавать ему газету, за которую уплачены кровные деньги. Вспоминая курсы психотренинга, Рабия дышит глубоко и ровно и честно пытается успокоиться. Не выходит – на автомат все равно время от времени обрушивается полицейская дубинка и изрядная порция проклятий. Переключившись на **PAL-18**, мы подключаемся к коннектору в нижней части автомата и уже через несколько секунд отдаем стражнику его газету. Все довольны: у стражника появилась подстилка для клетки, у нас – минимальная частота ЗЕЛЕНОГО лазера, **691 THz**. Осталось найти еще одну... От газетного автомата бежим по Главному Коридору налево, поднимаемся вверх по ступенькам и в самом конце сворачиваем налево по указателю «**GATES 9-12**». Проходим по балкону налево, поднимаемся вверх на эскалаторе и бежим по коридору до развилки. На развилке сворачиваем направо и бежим по коридору мимо дверей с табличками, ведущих к различным докам. В дальнем конце кори-



дора (возле ворот **#12**) стоит стражник Даун (**Officer Down**). Настроен он крайне недружелюбно и ни в какую не соглашается назвать нам частоту. Более того, если мы обратимся к нему больше одного раза, есть все шансы, что он нападет на нас и дезактивирует наши щиты. Что делать? Выпускать вперед Грумпоса, разумеется. Набрав в легкие побольше воздуха, он «грузит» стражника разной ахинеей до тех пор, пока тот не сдается и не называет нам частоту. Итак, минимальная частота КРАСНОГО лазера – **507 THz**.

Теперь, когда у нас есть все необходимые частоты и набор карт, можно отправляться отключать лазеры. Возвращаемся в Главный Коридор – на этот раз новым путем. Разворачиваемся, бежим вперед до развилки, слева, мы отключаем третий и последний лазерный барьер. Путь к Радужному Укрытию открыт!



Пробежав до конца Главного Коридора, мы сворачиваем направо и проходим через зал выдачи багажа, обходя плазмоэнергофонтан слева. Свернув по указателю «**Exit**» у дальней стены, мы открываем дверь и спускаемся вниз на эскалаторе. Лазерный барьер действительно отключен, и одинокий стражник Перрот (**Officer Perrot**) не препятствует нам, когда мы встаем на движущуюся дорожку и отправляемся к Радужному Укрытию. Дорожка довозит нас примерно до половины пути, после чего на одной из площадок появляется знак, извещающий о том, что следующая секция находится на ремонте. Что ж, пойдем пешком. Кстати, если обратиться к ученому типу, который неведомым образом держится в воздухе в полуметре за ограждением, он наглядно продемонстрирует нам свою готовность к еще более смелым экспериментам:) Обогнув знак, мы открываем дверь за ним и идем по остановившейся дорожке. Вскоре она заканчивается (в этом месте демонтирована одна из пластин пола), мы видим справа небольшой зеленый дворик и спускаемся туда по ступеням. На стене слева изображена радуга – символ «еретиков». За ней находится неприметная дверь, открыв которую, мы попадаем в Радужное Укрытие. Проходим вперед, поворачиваем налево и спускаемся вниз по ступенькам. Внизу открываем дверь слева, поворачиваем направо и поднимаемся вверх (!) по лестнице. Открыв очередную дверь, мы попадаем в приемную «еретиков». Справа возле окна (за колонной) стоит сундук. Открыв его с помощью электронной отмычки Слая, мы находим немного **Sunder Moss**. Напротив окна за стойкой стоит секретарша. Симпатичная... как раз в твоем вкусе, Слай. Поговорив с ней, мы узнаем о том, что в данный момент доктор Боуман занята и не отвечает на звонки. Девушка любезно соглашается проводить нас в лабораторию и выходит из-за стойки. Вот это ножки, а, Бутс?!



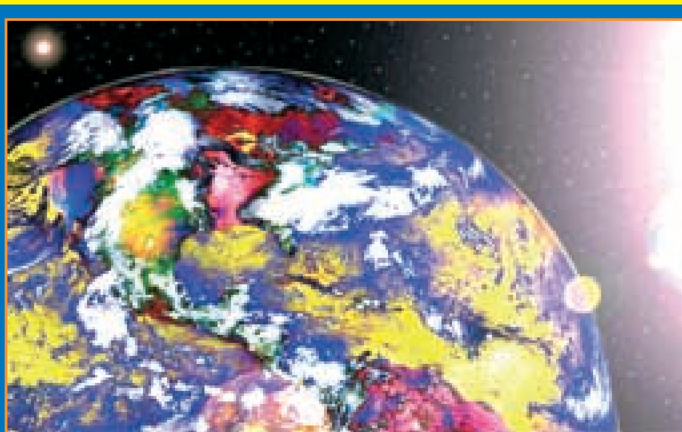
сворачиваем направо по указателю «**Exit**», бежим до эскалатора и спускаемся на нем вниз. Пробежав по балкону, мы выходим в проход слева и бежим по Главному Коридору. Вскоре справа появляется первый контрольный пульт. Устанавливаем на панели справа частоту ЗЕЛЕНОГО лазера, **691 THz**, и нажимаем клавишу ввода информации. Точки на экране осциллографа начинают двигаться по параболе. Устанавливаем одну из игральных карт в прорезь слева – и точки выстраиваются в прямую. Зеленый лазер отключен, и **PAL-18** получает следующий уровень. Нажав на кнопку «**X**» в правом нижнем углу пульта, мы бежим дальше по Главному Коридору. Еще один пульт справа – на нем мы устанавливаем частоту КРАСНОГО лазера, **507 THz**, и также вставляем одну из карт в прорезь слева. За отключение красного лазера новый уровень получает Грумпос, и мы бежим дальше по Главному Коридору. Третий и последний пульт – на нем мы выставляем частоту СИНЕГО лазера, **493 THz**. Установив игральную карту в прорезь

Продолжение следует...

CONQUEST: FRONTIER WAR

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6812

Сергей Дрегалин



МИССИЯ 8. LOST SHEEP

Боевые задачи:

1. Найдите адмирала Бенсон и доставьте ее безопасное место.
2. Кер-Так должна остаться в живых.

Начинаем миссию со строительства дополнительного штаба в системе Лемо, проведения минимального джентльменского набора апгрейдов (кстати, технологии землян на инопланетные корабли не распространяются) и сооружения врат в системы Граан и Кракус. Последняя является стратегически важным объектом, так как она сообщается с четырьмя(!) смежными системами. Чем быстрее вы ее захватите, тем меньше лазеек оставите врагу. Однако система Кракус исключительно агрессивна (за счет обилия красных туманностей, наносящих повреждения кораблям) и хорошо охраняется.

Первый шаг — убрать от греха подальше корабль Кер-Так и построить флотилию, которая будет охранять порталы на юго-западе и юго-востоке базовой системы. Когда численность флотилии достигнет двух десятков кораблей, отправляйтесь в сектор Кракус. Его необходимо захватить любой ценой, пускай не за один, а за два-три приема. Создайте там базу (штаб, склад боеприпасов, ремонтные доки), не забыв возвести врата, и оставьте патрульный флот из десятка-другого кораблей.

Построив дополнительные корабли, идите в крестовый поход на Граан. Уничтожив все флотилии противника, ныряйте в портал, расположенный на северо-западе сектора и ведущий в систему Эон. Разбейте локальные базы врага и вернитесь в систему Граан. Постройте там пару заводов, ремонтные доки и склад боеприпасов (можно на разных планетах, чтобы корабли не толпились) и заканчивайте исследование технологий.

Оставив по десятку кораблей в системах Граан и Каркус, выводите основную ударную флотилию в систему Арктурус. Флотилия должна быть хорошо подготовлена, так как нам предстоит захватить сразу два сектора — Арктурус и Калидон. Оказавшись в южной части Арктурус, вы получите сигнал бедствия от адмирала Бенсон. Летите за ней в систему Калидон и сразу берите направление на северо-западный угол сектора. Выводите корабль Бенсон под прикрытие кораблей в Граане, отремонтируйте его и оставьте в безопасном месте.



После этого вы получите новую вводную: уничтожить все объекты противника в системах Эон, Граан, Калидон и Арктурус (почти выполнено), а также порвать на части коконы в системах Сендлор и Варн. Если первое задание уже практически выполнено, то вот со вторым придется немного повозиться.

Во-первых, враг предпримет попытку отбить захваченные сектора, поэтому будьте начеку. Во-вторых, вам необходимо создать мощные базы в системе Арктурус, так как именно из нее можно попасть в Сендлор и Варн. После полного разгрома вражеских укреплений вас ожидает небольшой сюрприз — возвращение блудного капитана Блэквела. Разумеется, самостоятельно вырваться из смертельных объятий черной дыры он бы не смог, однако ему дьявольски повезло. На арену боевых действий выходит новый участник, раса Целарионов — развитых и прогрессивных существ. Наша следующая цель заключается в установлении контакта с этими диковинными союзниками...

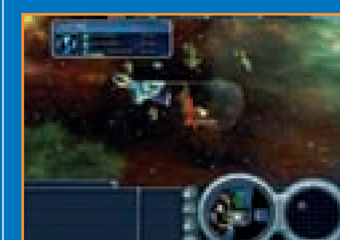
МИССИЯ 9. NINE LIVES

Боевые задачи:

1. Сопроводите Блэквела, Хэсли, Кер-Так и Элана к базе Целарионов через портал в систему Эбелл.
2. Блэквел, Хэсли, Кер-Так и Элан должны остаться в живых.

Сравнительно простая миссия, которая позволит вам немного отдохнуть от предыдущей баталии. Итак, ваша задача заключается в том, чтобы попасть в подконтрольное пространство Целарионов, к которому ведет портал в систему Эбелл.

После начала миссии разделите флот на две группы. В первую включите всех адмиралов (Блэквела, Хэсли, Кер-Так и Элана), а также один корабль с боеприпасами. Во вторую группу должны войти все оставшиеся суда. Разделение обязанностей следующее: первая группа должна идти под прикрытием второй, уничтожая все дополнительные цели и защищая тылы. В это время штурмовая команда прокладывает путь и разносит в щепки основные ударные флотилии врага. Кроме того, при подобном разделении очень легко контролировать состояние брони адмиралов, так как их здоровье определяет успех операции.



Общий совет на всю миссию — не ввязывайтесь в сражения и не пытайтесь уничтожить все корабли и объекты противника. Напротив, вам необходимо как можно старательнее избегать стычек, так как боекомплект ограничен, база снабжения отсутствует и вообще оно ни к чему. Просто прорывайтесь вперед, и победа сама придет к вам в руки.

В первой системе двигайтесь к южной границе. Там расположен портал, ведущий в систему Серпс (существует и альтернативный маршрут, но мы остановимся именно на этом). После гиперпрыжка немедленно ведите все корабли к юго-западному углу сектора — это позволит вам избежать контакта с основными силами врага. Двигайтесь вдоль южной границы, пока не прибу-

дет подкрепление: появится надпись «Mission Alert», и из открывшегося портала выскочат несколько кораблей Целарионов (мы на верном пути!). Позвольте им провести зачистку местности, после чего быстренько прыгайте в портал, расположенный на востоке.

Оказавшись в системе Эпсилон, сразу же двигайтесь на юг. Там находится последний портал, который и ведет в систему Эбелл. Как только все ваши корабли совершат гиперпрыжок, миссия благополучно завершится. Простая операция, эффектное выполнение и быстрый финал — благодать!

МИССИЯ 10. BETRAYAL

Боевые задачи:

1. Найдите базу Вивака в системе Процион.
2. Стил, Бенсон, Такей и Кер-Так должны остаться в живых.

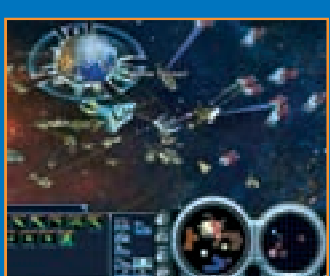
Базовым сектором является Солнечная система — линия фронта вплотную подошла к колыбели человечества...

Выделите весь имеющийся в наличии флот и летите через портал на юго-востоке. После прибытия командование поручит вам отыскать Вивака, который находится где-то в системе Процион.

Отправляйтесь в систему Велл, где находятся две враждебные базы Целарионов. Поскольку планеты практически не охраняются, захватить их будет совсем не сложно. Затем вернитесь в базовую систему и летите через портал на юго-западе к системе Кассе. Из нее можно попасть в систему Сириуса, а там и до Проциона рукой подать. Альтернативный вариант — юг системы Велл, где за поясом антиматерии находится портал, ведущий в систему Сириуса.

Так или иначе добравшись до заветного Сириуса, обживайте три местных планеты, а затем летите к порталу на юго-западе, где заботливые союзники построили дружественные врата. После гиперпрыжка двигайтесь на запад до тех пор, пока не встретите планету земного типа. Тогда на связь с вами выйдет Вивак, который определит новую задачу: построить штаб (или акрополь) в системе Натус.

До этого момента все должно было идти достаточно гладко. Однако теперь вам придется вступить в противоборство с превосходящими силами противника. Варианта два — либо вести полномасштабные боевые действия и постепенно брать под контроль все



новые и новые системы, либо быстро смотаться к Натусу и отгрохать там штаб. Первый путь грозит затянуться на долгие часы непрерывных баталий, а второй требует ювелирной работы, но отнимает всего несколько минут. Сохраните игру, почините корабли и пополните боезапас около планет союзников, после чего двигайтесь следующим маршрутом: Поллюкс, Ворлан, Даласи и Натус. Существует и более долгий путь (Поллюкс, Ворлан, Унгер, Арк, Даласи, Натус), но он охраняется ничуть не хуже, и потому пользоваться им не стоит. После возведения штаба в системе Натус миссия будет успешно завершена.

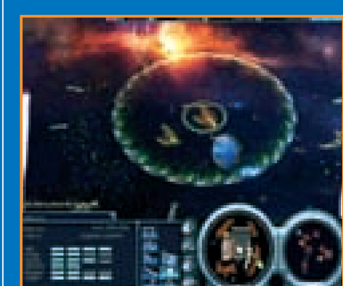
МИССИЯ 11. THE TRAITOR

Боевые задачи:

1. Уничтожьте все объекты Богомолов в секторе Гамма Целарионов.
2. Постройте врата около всех гиперпространственных туннелей в системах Натус, Тариф, Пасео и Эбелл.
3. Постройте штаб (акрополь) в системе Эпсилон.
4. Такей, Стил и Вивак должны остаться в живых и добраться до системы Эпсилон.

Сражение начнется в том же самом месте, где завершились ваши прошлые приключения, в системе Натус. Главная особенность предстоящей миссии заключается в том, что вам предстоит сражаться в двух изолированных частях космоса. В первой (на глобальной карте она расположена слева) находится сладкая парочка Блэквел-Хавкес, а во второй (она расположена справа) — Такей, Стил и Вивак. В самом начале в системах будет открыто лишь по одному порталу, но буквально через минуту появятся и дополнительные.

Первым делом вам необходимо доставить Блэквела и Хавкеса из системы Грог в систему Корлар. Сделать это лучше всего по следующему маршруту: Грог, Сендлор, Кракус, Лемо, Центавр, Корлар. В каждой новой системе вы встретите небольшое подкрепление, причем чем ближе вы будете подбираться к Корлару, тем мощнее будут корабли. Добраться не сложно, глав-



ное — избегайте сражений и двигайтесь в обход вражеских баз, уничтожая только те объекты, которые представляют непосредственную угрозу.

После выполнения задачи номер два, возвращайтесь к исходной системе. Вам нужно взять под контроль пять секторов: Натус, Тариф, Пасео, Эбелл и Эпсилон. Для этого стройте

флот, проводите исследования и постоянно третируйте врага, так как лучший способ защиты — это нападение. Первым этапом станет захват Тарифа и Пасео, а после того как вы укрепитесь в этих системах, придет и второй этап — уничтожение противника в Эбелле и Эпсилоне.

Легкой победы не ждите. Враг будет обороняться отчаянно и эффективно. Чтобы захватить две последние системы, вам потребуется не менее шести-семи военных заводов, расположенных в системе Пасео. Только так вы получите численное превосходство над противником и постоянный приток свежих сил. На мелочи вроде корветов не разменивайтесь, берите с собой только дредноуты и крейсеры. Ну и, конечно же, держите подальше корабли адмиралов — потеря хотя бы одного из них поставит крест на всей операции. Входной портал в систему Эбелл расположен исключительно неудачно. Он огражден П-образным поясом антиматерии, поэтому сразу после гиперпрыжка ваши корабли окажутся под шквальным обстрелом. Выход один — атаковать редко, но метко, лучше всего двумя группами. Одну высылайте на юго-запад, а вторую — к центру системы. Как можно быстрее возьмите под контроль портал на северо-западе (он ведет к системе Эпсилон), так как оттуда будет поступать регулярное подкрепление.

Кстати, миссия неспроста называется «Изменник». Среди адмиралов есть предатель — и как вы думаете кто? Разумеется, господин (товарищ?) Смирнов. Не любят они нашего брата, ох, не любят…

МИССИЯ 12. SURVIVAL OF THE FITTEST

Боевые задачи:

1. Сохраните акрополь в системе Эпсилон.
2. Блэквел и Хавкес должны перебраться из Корлора в Перилон прежде чем прибудет подкрепление Богомолов.
3. Блэквел и Хавкес должны добраться до системы Сол.
4. Такей, Стил, Блэквел, Хавкес, Бенсон и Вивак должны остаться в живых.

Сразу после старта миссии сделайте два жизненно важных дела. Выделите всех адмиралов в секторе Квасили (Такей, Стил, Бенсон и Вивак) и отведите их в северо-восточный угол от греха подальше. Дайте им команду Stand Ground, и пускай носу оттуда не кажут. После этого запустите производство ракетных крейсеров (о ресурсах не беспокойтесь — их достаточно) и задайте точку сбора около портала в систему Эпсилон. Все, приготовления завершены.

Выделяйте в отдельную группу Блэквела и Хавкеса, а также пару корветов. Корабль с боеприпасами не берите, так как он будет только замедлять движение группы, а одного комплекта вооружения вам хватит за глаза. Ведите корабли прямо по красной



туманности, расположенной вдоль западной границы сектора. Перед порталом в систему Рендар возьмите несколько левее, чтобы не попасть в зону поражения **Plasma Spitter**. Уничтожьте врата и совершайте прыжок.

Оказавшись в системе Рендар, летите на северо-восток, двигаясь по проходу между метеоритами и красным газовым облаком. Когда доберетесь до портала, смело в него прыгайте.

Примерно в это же время начнется вторжение Богомолов во главе с предателем Смирновым. Не обращая внимания на полчища кораблей противника, которые быстро наводняют систему Квасили, после телепортации отдайте приказ Бэквелу и Хавкесу лететь точно на север. Если вы чуть замешкаетесь, два бесстрашных адмирала погибнут под огнем кораблей класса «Тиамат». В случае успешного бегства вам останется совершить лишь два прыжка: в систему Луксор, а потом в систему Перлион.

Первая часть задания позади. Теперь осталось продержаться буквально минуту-другую, пока корабли сладкой парочки не доберутся до системы Сол. Теоретически, вы можете отправить их в автоматическом режиме, щелкнув правой кнопкой мыши где-нибудь в системе Сол. Однако лучше проконтролировать маршрут движения кораблей, так как кратчайшее расстояние не всегда оказывается самым быстрым по времени. На орды Богомолов внимания не обращайте — чем быстрее вы доберетесь до заветной системы, тем больше шансов на победу.

Кстати, попытка уничтожить корабль Смирнова, увы, окажется безуспешной. Когда почти вся броня будет уничтожена, хитрый экс-адмирал совершит локальную телепортацию.

МИССИЯ 13. REMEMBER THE ALAMA

Боевые задачи:

1. Защитите Землю от атаки флота под командованием адмирала Смирнова.
2. На протяжении миссии у вас всегда должно быть не менее трех функционирующих штабов.
3. Блэквел и Хавкес должны остаться в живых.

В этой миссии необходимо просто продержаться. Выдержать эшелонную атаку противника, держа в активе не менее трех штабов. Совершенно не обязательно, чтобы этими штабами были те, которые даны вам изначально. Плюс, нужно сохранить в живых двух адмиралов. Просто? Как бы не так…

Начнем с рекогносцировки. После патетичной речи Хавкеса и короткой, но смачной «телеги» Блэквела, самое время осмотреть Солнечную систему. Три штаба, а также три сенсорных башни расположены на планетах Земля, Меркурий и Марс. Еще четыре сенсорных башни находятся на Плутоне, Нептуне, Юпитере и Сатурне. Тяжелый завод по производству кораблей обосновался на Венере, а легкий — на Земле. Наконец, вечно юная Селена стала причалом для склада с боеприпасами. Все.

Кораблей — кот наплакал. Без мощного, а главное, быстрого военного производства вам не продержаться. Поэтому сразу приступайте к строительству двух легких заводов, а также активному сбору ресурсов. В идеале неплохо бы обзавестись запасным штабом (а лучше двумя, если позволяют средства) на случай непредвиденных обстоятельств.

Около каждого штаба расположите индивидуального фабрикатора (изначально их два, нужно построить еще один), который будет исполнять роль



ремонтника. Враги будут игнорировать гражданские корабли (не всегда, но в большинстве случаев), так что пользуйтесь этим на всю катушку.

Богомолы владеют локальной телепортацией. Проще говоря, они могут объявиться в любом месте сектора. Наивные мысли о полной блокировке единственного портала будут погребены после первой же атаки врага.

Всего будет около тридцати (!) атак. Похоже, что места появления десантных групп Богомолов выбираются случайно. Нередко враг выскакивает, как черт из табакерки, в непосредственной близости от штабов. Или еще один характерный трюк — высадка десанта в одном конце сектора, и шустрая группа камикадзе в другом. Но самым неприятным сюрпризом будут корабли-захватчики, которые могут завладеть вашими зданиями. Кстати, захваченный штаб не считается уничтоженным! Даже если штаб перейдет под контроль противника, не складывайте оружие — шанс на победу есть!

Предвестником скорой развязки станет появление предателя Смирнова. Самое неприятное, что во время долгой перепалки сражение не будет прекращаться ни на минуту! Более того, враг бросит в бой все свои силы, так что не поленитесь сразу же сохраниться. Насколько можно судить, основной целью является уничтожение корабля Смирнова — если это не было хитрым совпадением, после смерти экс-адмирала чужие уберутся восвояси. Ну а вы успешно завершите еще одну миссию.

МИССИЯ 14. SUPER WEAPON

Боевые задачи:

1. Уничтожьте все объекты Богомолов в секторе Дельта.
2. Такей, Стил, Хэсли и Вивак должны остаться в живых.

Если миссия называется «Супероружие», ничего хорошего это не предвещает. Так оно на поверку и окажется.

Изначально в вашем распоряжении находятся три сектора — Квасили, Джар и Эпсилон, — по которым более-менее равномерно распределены адмиралы и их флотилии. Вашей первой задачей является захват некоего супероружия, которое находится в системе Драконис. Охраняет это чудо техники лично Малькор.

Сразу возведите легкий завод и постройте несколько десантных кораблей (теоретически хватит и одного, но для верности лучше несколько). Не забудьте провести апгрейд, иначе захват объектов будет невозможен. Затем соберите все войска за исключением адмиралов около южного портала в системе Квасили. Сразу после этого откроются четыре новых портала: два в Квасили и два в Джаре.

Что, есть соблазн сразу прыгнуть в ближайший портал, ведущий в систему Драконис? Однако уж слишком просто все получается — очень похоже на ло-



вушку. Так и есть. Ринувшись в гиперпространственный канал, соединяющий системы Джар и Драконис, сразу после прыжка вы попадете в космическую воронку. Ваши войска буквально разметает по любому из соседних секторов, а это совершенно ни к чему. Воспользуйтесь другим путем — более долгим, но зато более стабильным.

Доставьте все войска в сектор Джар и прыгните в туннель, ведущий к системе Обра. Уничтожьте базу на северо-востоке сектора, оставьте на всякий случай несколько патрульных кораблей и летите на запад. Там находится портал к системе Драконис.

После прыжка ваши корабли окажутся в восточной части системы, в непосредственной близости от базы Богомолов. Разрушьте ее и отправляйтесь к центральной части сектора с юго-восточного направления. Здание, которое необходимо захватить, будет переливаться характерным золотым светом (кокон). Чтобы ненароком его не уничтожить, не подводите войска слишком близко, либо отдайте приказ не открывать огонь (**Idle Stance**).

После выполнения первой части задания останется только разбить все войска противника. Этот не отдельная система, а вся сложная цепочка секторов, которая доступна в этой миссии. Если вы будете действовать без промедлений, то сможете разбить противника минимальными силами — враг займет оборонительную позицию и будет атаковать сравнительно вяло. Строительство мощной базы и долгое развитие экономики совсем не обязательны.

МИССИЯ 15. MAJOR OFFENSIVE

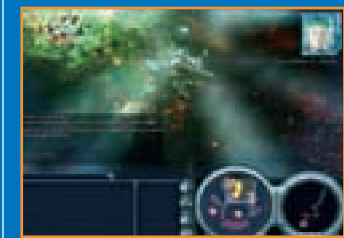
Боевые задачи:

1. Уничтожьте все объекты Богомолов в секторе Омега.
2. Постройте передовую базу в системе Альто.
3. Такей, Стил, Хэсли, Бенсон и Вивак должны остаться в живых.

Как и в предыдущей миссии, вам нужно очистить от объектов Богомолов сразу несколько систем. На помощь со стороны мятежников не рассчитывайте — они свое дело сделали и умыли руки. Так что готовьтесь к грандиозной битве.

Вашей основной целью станет путешествие к системе Альто. Разумеется, это будет не приятная прогулка, а изнуряющее продвижение от системы к системе, где каждый парсек будет даваться ценой больших потерь. Однако добраться до Альто — еще половина дела. Вам необходимо построить там штаб, два перерабатывающих завода и два склада с боеприпасами. Только после этого вы можете праздновать победу.

Строить и развивать базу не нужно. Флот, который изначально находится под вашим командованием, сможет разбить оборону противника и станет



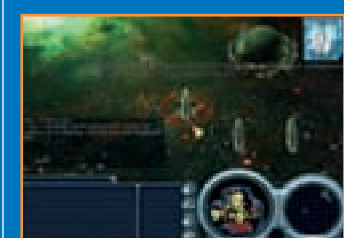
надежным прикрытием для единственного фабрикатора. Первое правило — избегайте ненужных сражений. Если на вашем пути появится пушка, лучше быстро проследовать мимо нее, не открывая принудительный ответный огонь. Второе — держите все отряды вместе. Перелет от системы к системе должен быть кучным, т.е. все корабли должны очутиться на новом месте практически одновременно. Третье — берегите фабрикатор. Он должен находиться в центре самой крупной группы кораблей.

Двигайтесь по следующему маршруту: Гелд (выходной портал на юге), Нач (выходной портал на юге), Бьютус (выходной портал на юго-западе), Джовиан (выходной портал на юге), Вокс (выходной портал на западе), Центел (выходной портал на юго-западе), Альто. Это далеко не единственный вариант, однако, он один из самых простых. Когда доберетесь до системы, быстро возведите указанные сооружения, после чего миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 16. THE FINAL COUNTDOWN

Боевые задачи:

1. Уничтожьте секретное супероружие Богомолов. Свяжитесь с капитаном Блэквелом.
2. Такей, Стил, Хэсли, Блэквел, Хавкес, Бенсон и Вивак должны остаться в живых.



Последнюю миссию традиционно оставляем на самостоятельный разбор. Очень хочется сказать по этому поводу что-то оптимистическое, однако в голову лезет только «восемь часов безумной мясорубки» или «сто перезагрузок за восемь часов»... Придумал! Восемь часов непрерывных и динамичных сражений в открытом космосе. Так-то лучше. Удачи!

КОДЫ

PC

GANGSTERS 2

Получение сведений от шпионов всех бандитских группировок — введите в качестве имени главаря своей банды "**bangagong**"
Найм только пятизвездочных специалистов — введите в качестве имени главаря своей банды "**>-00-<**"

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Нажмите [ENTER] и вводите следующие коды:
free gold — максимальное количество золота
hoody hoo — +10 All Productions
speed it up — быстрая постройка
unpleasant dreams — катаклизм
yeahbam — выиграть миссию
show fog — открыть всю карту

Вызов новых групп бойцов (требуется версия 1.20, см. патч на диске к предыдущему номеру)
Вводите следующую команду (все слова разделены пробелами, **x** и **y** — координаты на карте, их вводить необязательно):
conjure [**передний юнит**] [**боковой юнит**] [**боковой юнит**] **x y**
ПРИМЕР: conjure cavalier sorceress warlock 32 32

COMMANDOS II: MEN OF COURAGE

Уровень 1 — **NORMAL, XHGDR : HARD, PLKUM : VERY HARD, PVTSL**
Уровень 2 — **NORMAL, WKUC4 : HARD, JE5SH : VERY HARD, SKDJF**
Уровень 3 — **NORMAL, YSM51 : HARD, DFY3B : VERY HARD, 3DYNG**
Уровень 4 — **NORMAL, B7D8F : HARD, K9D3H : VERY HARD, 9BG3S**
Уровень 5 — **NORMAL, 3GHSL : HARD, NMWQ9 : VERY HARD, KJWJK**
Уровень 6 — **NORMAL, AZLM1 : HARD, 16G3L : VERY HARD, E2J7H**
Уровень 7 — **NORMAL, JAHSG : HARD, WL3CZ : VERY HARD, ZX78Y**
Уровень 8 — **NORMAL, UN63A : HARD, LPQ6T : VERY HARD, TRIB4**
Уровень 9 — **NORMAL, VAZ2P : HARD, SRCM8 : VERY HARD, TRD78**
Уровень 10 — **NORMAL, 9TT5W : HARD, PAEN8 : VERY HARD, 1LPQD**

MAX PAYNE

Чтобы активизировать режим кодов, запустите файл «**maxpayne.exe**» с параметром «**-developer**» (**C:Program FilesMaxPayneMaxPayne.exe –developer**). После этого загрузите игру и вызовите консоль клавишей [F12]. Введите в консоль один из этих кодов:

GetAllWeapons
GetInfiniteAmmo
God
Mortal
Jump10
Jump20
Jump30
c_addhealth(100)
ShowFPS
NoClip
NoClip_off
GetBaseballbat
GetBeretta
Getberettadual
GetSawedShotgun
GetPumpShotgun
GetJackhammer
GetIngram
GetIngramDual
GetMP5
GetColtCommando
GetMolotov
GetGrenade
GetM79
GetSniper
GetHealth
GetPainkillers
GetbulletTime

RED FACTION

Вызовите консоль клавишей <`>. Затем введите один из следующих кодов:
bighugmug – все оружие и боеприпасы
vivalahelvig – режим бога
heehoo – режим полета
camera1-3 (**i.e., camera2**) – изменить камеру.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Нажмите <`>, чтобы вызвать консоль. Введите «**/cmdlist**», чтобы посмотреть все команды. Введите «**/name**», чтобы поменять имя игрока. Вы можете изменить цвет персонажа – «**^#**» (**#** обозначает цифру от 1 до 9):

1 – красный
2 – зеленый
3 – желтый
4 – синий
5 – голубой
6 – розовой
7 – белый
8 – черный
9 – красный

Другие команды
/reconnect
Заново соединиться с сервером.
/kill
Убить своего героя.
/quit
Выход.
/serverinfo
Вывести настоящие установки сервера.
/toggle r_fullscreen
Переключиться между полноэкранным режимом и окошком.
/toggle cg_drawcompass
Включить/выключить компас
/toggle cg_draw2d
Включить/выключить HUD.
/toggle cg_drawfps
Вывести число fps
/toggle cg_drawtimer
Вывести оставшееся время.

PSOne

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Получить меч — находясь на основном экране, нажмите: ◄, ►, ►, ▲, 2✕, □
Выбор уровня — запустите игру и когда появится сообщение "**Checking Memory Card**", нажмите 3L2, 3R2.
При запуске игры появится меню выбора уровней.
Сильно ослабить босса — во время боя с боссом, поставьте игру на паузу и нажмите 3L2, 3R2, 6△
Выбор оружия — поставьте игру на паузу, нажмите 3R2, 3L2, 3R2, 6L2 и вновь возвращайтесь к игре.
Можно повторять много раз, чтобы получить различное оружие.
Непобедимость и бесконечные предметы — поставьте игру на паузу и нажмите L2, R2, 3L2, 3R2, ○, △, □, ○, △, □.
Ниндзя превратиться в скелета с бесконечными предметами и жизнями. Повторный набор кода вернет его нормальное состояние, но дополнительные предметы сохранятся.
Большие руки, ноги, голова и непобедимость — введите предыдущий код, поставьте игру на паузу, выберите "**Quit Game**" (ниндзя будет показан в виде скелета), затем нажмите 3SELECT, 3L2, 3SELECT, и появится надпись "**Press Start**".
Начинайте игру.
Детский режим — во время надписи "**Start**" нажмите 3L2, 3SELECT, 3R2

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Мгновенный выигрыш — введите в качестве своего имени "**CHAMP458**"

BURNING ROAD

Снять ограничение по времени — находясь на стартовом экране, зажмите R1 + ○ + R2

SIMPSONS WRESTLING

Убрать темные обводы вокруг игроков — на экране "**Press Start**" нажмите ○, ►, ▲, ►, ▼
Доступ к арене Big Ape — на экране "**Press Start**" нажмите ○, R2, R1, ○, R2, R1
Режим больших голов — на экране "**Press Start**" нажмите ○, 3L1, ▲, ▼
Доступ к режиму Bonus Match Up (дополнительные арены и игроки) — на экране "**Press Start**" нажмите ○, 2▲, 2▼, ◄, ►, ◄, ►

BATTLE HUNTER

Повышение характеристик персонажей
При создании охотников давайте им следующие имена:
SHUICHI — быстрее двигается, лучше атакует, больше HP
VIKEIF — лучше атакует, больше HP

DREAMCAST

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

Секретный задний план — на 1-м уровне идите к ленте транспортера и убейте дроида на нем.
Радар — поставьте игру на паузу и нажмите: ▲, ▼, ▲, **L, R, L**. Йода рассмеется, и вы получите радар, показывающий врагов и союзников
Возвращение к последнему чек-пойнту — после того как все жизни закончились, продолжайте игру на том же самом уровне, затем поставьте ее на паузу и нажмите: **L**, **R**, 2**L**, 2**R**, **L**, 2**R**, **L**.

Режим Jedi Power Battle — играя вдвоем, нажмите одновременно **R, A, B, X, Y** — появится фраза "**Jedi Power Battles On**" и игроки смогут драться друг с другом.

Доступ к призовым персонажам:
Ki-Adi-Mundi — пройдите все обучающие уровни за один присест
Captain Panaka — пройдите игру за Obi-Wan Kenobi
Battle Droid — пройдите игру за Mace Windu
Darth Maul — пройдите игру за Qui Gon Jinn

KAO THE KANGAROO

Пропустить уровень — во время игры перейдите на экран карты, удерживайте **L+R** и нажимайте 2▲, ◄, ▼, ✕.

Обратная связь

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Так получилось, что в этот раз «Обратная Связь» отличается более чем скромными размерами. Это, в общем, ничего не значит. То есть, ведущий рубрики не обленился и пребывает в добром здравии, главный редактор вовсе не собирается выкидывать или сокращать эту рубрику, а письма продолжают приходить. Просто... так получилось. Приношу извинения фанатам последних полос каждого номера и обещаю, что в следующий раз все будет по-прежнему.



ДМИТРИЙ

Привет "СИ". Никогда не писал Вам и, если честно, не думал, что напишу. Мне всегда казалось, что у полученного Вами письма куда больше шансов остаться незамеченным, нежели опубликованным. В конце концов вы наверное столько писем получаете, что даже всей редакцией не смогли бы осилить и половину к выпуску номера. Вот я и не хотел время зря тратить. Но вот в один пасмурный вечер все-таки решил попробовать.

Последнее время в "Обратной связи" самыми популярными являются две темы: творчество Назарова и приставочно-компован война. Сколько уже лестных и не очень суждений в свой адрес узнал Вячеслав! Сколько крови пролилось в межплатформенных баталиях!

Но все равно, на мой взгляд, обе проблемы надуманы.

Никакого противостояния между компами и приставками нет и быть не может. И вовсе не из-за полного превосходства одной из сторон. Я сижу играю в свои любимые "Проклятые земли" и мне и дела нет до того, какие там игры выходят на PS2. Хотя нет, вру. Если игры выходят хорошие, то я даже рад. Но, согласитесь, выпуск качественных игр на приставках не мешает выходить не менее качественным игрушкам на PC. Технологии в консолях нового поколения крутые? Все равно они ну никак не заменят комп, для разных вещей все-таки созданы. Если кого не убедил, пишите мне на мыло – dmleskov@yandex.ru.

Теперь о Назарове. Те, кто говорят, что он полный ... и писать не умеет не правы (те, кто считают его новым Достоевским, естественно, тоже). Просто он и, к примеру, Дима Эстрин пишут для разной аудитории. Назарова читают люди, которые хотят просто отдохнуть за чтением компьютерного журнала и не напрягаться по поводу анизотропной фильтрации, тройной буферизации и подобного динамичного освещения. Остальных авторов предпочитают более серьезные геймеры. Этой части читательской аудитории важно узнать из статьи об игре как можно больше, чтобы после ее покупки она вдруг не разочаровала. Я ни в коем случае не хочу обидеть Эстрина, Овчинникова и других – вы тоже пишетете не скучно. Надеюсь, к моему мнению прислушаются многочисленные поклонники и ненавистники Назарова.

Ладно, раз уж решил попробовать "дозвониться" до вас, то задам несколько вопросов:

1. Когда выйдут "DOOM3" и "Duke Nukem Forever"?
2. Мне очень понравился Anak...Anachr...короче Анахронокс (надеюсь, правильно написал – в таком слове черт ногу сломит). Но игра почему-то тормозит. Комп у меня неплохой(PIII-600,192 ОЗУ), графика в игре ужасная – так в чем же дело?
3. Когда выйдет FIFA-2002?
4. Скажите, работал ли Гоблин еще над какими-нибудь играми, кроме "Горького-18"?

Ладно, закругляюсь. Надеюсь, Дима, вы обратите внимание на всю эту мою писанину. Честно говоря, очень хотелось бы.

P.S. Ни в коем случае не давайте Олегу Кафарову писать про выходящий вскоре FIFA-2002. Этот человек ничего не понимает в футболе! Год назад его статья про FIFA-2001 была просто полным бредом!!!

P.P.S. Печатайте побольше самокритики в "Обратной связи". Поверьте, читать ее куда интереснее, чем нескончаемые восторги по поводу Вашего журнала. Кроме того, вы очень прикольно парируете выпады зложелателей.

С Уважением, Дмитрий.

Честно говоря, это самое интересное мнение о Вячеславе Назарове, которое мы получили. Кстати, обратите внимание, что в последнее время отрицательных отзывов стало значительно меньше. То ли наш самый экзальтированный автор исправился, то ли наши читатели смирились. К ответам:

1. Относительно даты выхода Doom III ничего пока не известно. С Duke Nukem Forever ситуация такая же. Мы предполагаем, что эти игры выйдут в течение 2002 года.
2. Вообще многое зависит от того, какая у тебя видеокарта... Причина, скорее всего, в ней.
3. FIFA 2002 на PS2 выйдет 1 ноября 2001 года, а на GameCube – 18 ноября того же года.
4. Да, например, он работал над не так давно вышедшим «Штормом».

Что касается самокритики, то, как я понимаю, речь идет о критике. Ну что ж... Была бы умная критика, за нами дело не постоит.

АНКЕТА

Дорогие читатели!

Журнал «Страна Игр» только что перевалил через важную отметку в своей истории. Вот уже более пяти лет у вас есть возможность всегда быть в курсе самых последних игровых новостей, получать доступ к авторитетным обзорам и интересным материалам. Журнал наверняка сможет стать еще лучше и ближе к своим читателям. Для нас очень важно знать ваше мнение. Мы просим вас уделить нам несколько минут, заполнить эту анкету, отправить ее по адресу: 101000, Москва, а/я 652 с пометкой «Анкета» или заполнить ее на нашем сайте www.gameland.ru/scripts/quest/anketa101.asp. Спасибо!

1. Ваш возраст
- ❑ 8-12
- ❑ 13-17
- ❑ 18-24
- ❑ 25-30
- ❑ старше 30

2. Ваш пол
- ❑ Мужской
- ❑ Женский

3. Какое у вас образование?
- ❑ Учусь в школе
- ❑ Среднее
- ❑ Учусь в институте
- ❑ Высшее

4. Каков размер вашей семьи?
- ❑ 1 человек
- ❑ 2 человека
- ❑ 3-5 человек
- ❑ Больше пяти человек

5. Каков ваш личный ежемесячный доход?
- ❑ Менее 1000 рублей
- ❑ 1000-2000 рублей
- ❑ 2000-5000 рублей
- ❑ 5000-10000 рублей
- ❑ 10000-20000 рублей
- ❑ Более 20000 рублей

6. Какими игровыми платформами вы владеете
- ❑ PC
- ❑ PlayStation
- ❑ Dreamcast
- ❑ PlayStation2
- ❑ GameBoy
- ❑ GameBoy Advance
- ❑ Другая

7. Если у вас есть PC, то какой конфигурации
- ❑ Процессор
- ❑ Pentium II
- ❑ Pentium III
- ❑ Pentium 4
- ❑ Celeron
- ❑ AMD Athlon
- ❑ AMD Duron

Тактовая частота
- ❑ 100-300 МГц
- ❑ 300-600 МГц
- ❑ 600 МГц и выше

3D Акселератор
- ❑ 3Dfx
- ❑ Voodoo 1, 2, 3
- ❑ NVidia TNT 1, 2
- ❑ NVidia GeForce 1, 2, 3
- ❑ ATI Radeon
- ❑ Другой

8. Какие игровые платформы вы планируете приобрести?
- ❑ PC
- ❑ PlayStation
- ❑ Dreamcast
- ❑ PlayStation2
- ❑ GameCube
- ❑ GameBoy Advance
- ❑ XBox
- ❑ Собираюсь сделать upgrade компьютера

9. Информация о каких игровых платформах вызывает у вас наибольший интерес?
- ❑ PC
- ❑ PlayStation
- ❑ Dreamcast
- ❑ PlayStation2
- ❑ GameCube
- ❑ GameBoy Advance
- ❑ XBox

10. Ваш любимый игровой жанр
- ❑ Action
- ❑ Adventure
- ❑ Sport
- ❑ Strategy
- ❑ Simulation
- ❑ RPG

11. В среднем, сколько игр вы покупатете ежемесячно?
- ❑ 1-2
- ❑ 3-5
- ❑ 5-10
- ❑ Больше 10

12. Располагаете ли вы доступом в Интернет?
- ❑ Да
- ❑ Нет

13. Если да, то где?
- ❑ Дома
- ❑ На работе
- ❑ У друзей
- ❑ В школе или институте

14. Какой тип подключения вы используете?
- ❑ Модем 28.8 К и ниже
- ❑ Модем 56 К
- ❑ Выделенная линия
- ❑ Другой

15. Для каких целей вы используете Интернет?
- ❑ Для работы
- ❑ Для игр
- ❑ Пользуюсь электронной почтой
- ❑ Пользуюсь www-сайтами

16. Каким методом вы оплачиваете доступ в Интернет?
- ❑ Через банк или напрямую провайдеру
- ❑ С помощью интернет-карточек
- ❑ С помощью кредитной карты

17. В среднем, сколько времени вы проводите в сети ежедневно?
- ❑ Менее 1 часа
- ❑ 2-3 часа
- ❑ Более трех часов

Спасибо за участие в жизни «Страны Игр»! С вашей помощью журнал станет еще лучше!

18. Как часто вы покупаете журнал «Страна Игр»?

С диском:
- ❑ Покупаю каждый номер
- ❑ Покупаю время от времени
- ❑ Никогда не покупаю

Без диска:
- ❑ Покупаю каждый номер
- ❑ Покупаю время от времени
- ❑ Никогда не покупаю

19. Какие другие игровые журналы вы читаете:
- ❑ Game.exe
- ❑ MegaGame
- ❑ Official PlayStation Россия
- ❑ Игромания
- ❑ Навигатор Игрового Мира

20. Назовите три самые интересные рубрики в «Стране Игр»
- ❑ Новости
- ❑ SPECIAL
- ❑ Хит?
- ❑ Review
- ❑ Online
- ❑ Железо
- ❑ Тактика
- ❑ Лаборатория Папы Карло
- ❑ Киберспорт
- ❑ Письма

21. Назовите три самые неинтересные рубрики в «Стране Игр»
- ❑ Новости
- ❑ SPECIAL
- ❑ Хит?
- ❑ Review
- ❑ Online
- ❑ Железо
- ❑ Тактика
- ❑ Лаборатория Папы Карло
- ❑ Киберспорт
- ❑ Письма

22. Назовите трех лучших авторов журнала

23. Назовите трех худших авторов журнала

24. В достаточной ли мере СИ освещает рынок PC игр
- ❑ Да
- ❑ Нет

25. В достаточной ли мере СИ освещает рынок консольных игр?
- ❑ Да
- ❑ Нет

26. Согласились ли бы вы платить за журнал больше, если бы он стал объемнее?
- ❑ Да
- ❑ Нет

27. Какие игровые платформы, по-вашему, должны быть отражены в журнале
- ❑ PC
- ❑ PlayStation
- ❑ Dreamcast
- ❑ PlayStation2
- ❑ GameCube
- ❑ GameBoy Advance
- ❑ Xbox
- ❑ Другая

28. Каких игровых платформ, по вашему, в журнале быть не должно?
- ❑ PC
- ❑ PlayStation
- ❑ Dreamcast
- ❑ PlayStation2
- ❑ GameCube
- ❑ GameBoy Advance
- ❑ XBox

29. В этом номере журнала мы представили вам новый дизайн. Каково ваше отношение к изменившемуся внешнему облику журнала.
- ❑ Отличный дизайн!
- ❑ Вцелом хороший, но дизайн отдельных рубрик мне не нравится
- ❑ Прежний дизайн был лучше

30. Как часто вы посещаете сайт www.gameland.ru?
- ❑ Каждый день
- ❑ Несколько раз в неделю
- ❑ Несколько раз в месяц
- ❑ Вообще не посещаю
- ❑ Не знаю о таком

31. Какие разделы сайта вам больше всего нравятся?
- ❑ Новости
- ❑ Обзоры
- ❑ Форумы
- ❑ Чат
- ❑ Тексты журналы
- ❑ Анонсы свежих номеров
- ❑ Kali.net
- ❑ Коды
- ❑ Железо

32. Удовлетворены ли вы скоростью загрузки и работы сайта?
- ❑ Да
- ❑ Нет

33. Удовлетворены ли вы частотой обновлений разделов?
- ❑ Да
- ❑ Нет

34. Нравится ли вам дизайн сайта и его интерфейс?
- ❑ Да
- ❑ Нет

35. Какие еще игровые сайты вы посещаете?

36. Удовлетворены ли вы скоростью работы и дизайном диска «Страны Игр»?
- ❑ Да
- ❑ Нет

37. Содержание какого из разделов диска вам наиболее интересно?
- ❑ Демо-версии
- ❑ Патчи
- ❑ Видео-ролики
- ❑ Статьи читателей
- ❑ Другой

38. Какие демо-версии должны публиковаться на диске?
- ❑ Только общепризнанные суперхиты, остальное пространство на диске можно использовать для дополнительных материалов (патчей, видеороликов, и др)
- ❑ Хиты и новые оригинальные разработки
- ❑ Все демо-версии, выходящие в свет, вне зависимости от качества игры, без дополнительных материалов на диске.

Последнее время все чаще и чаще мы получаем целые трактаты о том, что суть игры в повседневной жизни каждого человека. Вот один из них:

ВЛАСОВ ЯРОСЛАВ

"Мир в Мире"

Все мы куда-то спешим, что-то делаем. Повседневная работа или учеба давят со всех сторон на наш разум, переполняя его обилием мыслей и идей, заставляя наши мозги беспрерывно работать. Эти действия, безусловно, приносят пользу окружающим и, конечно, вам самим. Но весь круговорот событий, волей не волей, приводит вас к заветному, совершенно святому и желанному. Я говорю, конечно, о доме. Переступая порог вашего жилища, вы сбрасываете массу проблем с вашей головы. Они никуда не исчезают, нет. Вы просто о них забываете и не желаете забивать ими голову. До следующего дня. Важную часть пребывания на вашей жилищной площади является отдых. Кто-то отдыхает, играя с собакой, кто-то расслабляется, читая газету и т.д. Но я так не расслабляюсь. Это даже нельзя назвать расслаблением. Компьютеры. Их можно даже назвать "устройством для соединения с другими реалиями". Да. Погружаясь с головой в разные творения других людей, которые занимаются творчеством, создавая миры, реалии, иллюзии настоящих миров, тем самым, воссоединяясь с компьютерным сообществом, вы забываете о людских невзгодах, о проблемах, о курсе доллара, наконец. С каждой новой секундой, с каждым новым моментом вы внедряете свое сознание в компьютер и, тем самым отдаете часть своего разума компьютеру. ИГРА есть расслабление для меня, и, я думаю для многих из людей. На диски с играми тратятся деньги, причем тратятся в довольно больших количествах, конечно, если вы не зарабатываете или не проходите игру средней сложности в течение месяца. Добираясь до местного магазинчика с дисками, вы гадаете – какие диски там будут? И если будут, достанутся ли они вам? И вот, подходя ближе и ближе к стойкам с дисками, вас начинает знобить, вы не сдерживаете свои чувства, вам хочется кричать. Я не утверждаю, что это происходит со всеми, и всегда, это просто имеет место быть. Думаю это часть жизни рядового Геймера. Именно Геймера, а не геймера – с большой буквы! Вот так выглядят мои рассуждения о "Мире в Мире" (имеется в виду не мир на нашей планете, а мир Компьютерный и мир Планетарный). А теперь я бы пожелал, поделится с журналом "СИ", который является моим любимым, своими мыслями и идеями насчет вашего журнала. Суммарно – он хороший, не без изъянов, со своими плюсами (которых, кстати, гораздо больше, чем минусов), с очень хорошим подбором всех членов вашей редакции. Хвала и честь вам за ваше существование. Теперь идеи. Ваша система оценок, кажется мне оптимальным вариантом, но я считаю, стоит сделать оценку игр, так же как в "Хакере". То есть две страницы заняты, допустим двумя десятками игр, с одним маленьким скриншотом из игры, системными требованиями. А вот вместо маленького описания можно сделать так – в конце вы пишете, какие игры будут помещены в следующий раз на эти страницы и читатели присылают вам маленькие комментарии и их оценку игры в сумме. Среди высланных писем вы выбираете самые оригинальные или интересные и печатаете их в следующем номере. Вот и все мои идеи, конечно, вам решать, как поступить и как все это будет выглядеть. Плюс у меня есть вопросы:

1. Когда появится Max Payne?
2. А когда DN:Forever?
3. Когда будет "Железная рубрика"?
4. Какой видеоадаптер лучше купить? У меня Inno3D Tornado GeForce 2 GTS/PRO 64MB DDR, но он жутко тормозит и спрайты вообще не переносит.

С уважением и пожеланием вам дальше развиваться и радовать нас своими яркими красками каждые две недели.

Власов Ярослав – yarkinz@online.ru



1. Max Payne вышел на PC 27 июля сего года, выйдет на X-Box 13 ноября 2001 года, на PS2 – 29 октября 2001 года.
2. Точная дата выхода Duke Nukem Forever не сообщается. When it's done.

3. GeForce 3, например.

Спасибо тебе за интересное мнение и не забудь получить приз от компании Schick – обратись по e-mail: vika@gameland.ru.

CONTENT #20 (101) CD



ДЕМО-ВЕРСИИ:
Return to Castle Wolfenstein
Magic & Mayhem 2: The Art of Magic
Codename: Outbreak (Venom)

ВИДЕО
World of WarCraft
Commandos 2
Resident Evil for GameCube
Wave Race: Blue Storm
Jak & Daxter

СТАТЬИ
Emperor: Battle for Dune
Папа Лары
Пишем грамотно!

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1
RealPlayer 8 Basic
DirectX 8.0a for Windows 9x, ME
Quick Time 5.0
Kali 2.3
Quake 3: Head Hunters 3
Operation Flashpoint Mission Upgrade #3
Counter-Strike - RealBot 2.2
Counter-Strike – Waypoints for RealBot 2.2
Counter-Strike – Bot Pack (Rus)
Counter-Strike – BotMaster5000_2
Game Maker 4.0
Game Maker 4.0 – Extra Pack

SPECIAL
Колонка редактора
Macromedia Flash
Wallpapers Unreal 2
Wallpapers Civilization III

ПАТЧИ
Kingdom Under Fire v1.103
Dragon Riders: Chronicles of Pern v1.1
Operation Flashpoint Upgrade #2
Quake III Arena Point Release (v1.30) Final
Quake 3: Arena – Head Hunters Patch
Starfleet Command Volume II: Empires at War 2.0.0.7

DOSHI RAK

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ,СТРАНА ИГР!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Написать тебе порывался уже давно(с самого первого,прочитанного мною в далеком 98 году номера), но все как-то не было повода.Теперь же,после столь ''Великих иУжасных'' и,несомненно НАИРУЛЕЗНЕЙШИХ(еле написал:-}) изменений и событий,произошедших в тебе, душа,сердце,и клавиатура не могут молчать:-о.Я не буду подробно расписывать каждую рубрику или говорить про крутой диск и такую же крутую обложку и т.д.Просто хочется сказать простое человеческое <спасибо>.

Спасибо всем авторам СИ за их героический труд,за то,что на протяжении двух лет,которые мы вместе, вы смогли наставить меня на путь истины(хотя,признаюсь,были времена когда я по молодости и глупости пробовал покупать другие журналы,но неизменное качество ваших статей возвращало меня в Страну Игр), и воспитать из меня настоящего геймера.Спасибо всем нашим разработчикам за то,что в таких нелегких жизненных условиях,как в России, вы умудряетесь выпускать 100% хиты.

Знаешь,Страна,наблюдая за тобою все это время,я не заметил,как привык к тебе,ты стала для меня больше, чем просто журнал,ты являешься неотъемлемой частью моей жизни,большая часть которой проходит за экраном в поисках артефактов,отстреле монстров и управлении армиями.

Хочу поздравить тебя с днем рождения,который я считаю и своим праздником,и в честь которого я выпью бутылочку сладкого безалкогольного напитка и скажу в твой адрес несколько теплых,может быть немного корявых,но идущих прямо от сердца слов.<<Поздровляю с днем рожденья,желаю счастья в личной жизни, DoShi RaK>> Если честно,я уже устал писать,но всеже есть нечто, о чем я обязан спросить:

1)Пожалуйста,скажите,будет ли FINAL FANTASY X идти на PC с помощью каких-нибудь эмуляторов (или как их там),и будет ли она переведена хоть частично на русский.(Расскажите пожалуйста поподробнее, так как FFX-игра,на которую я запал с первого взгляда,да и вообще,после восьмой части сериала я к нему не равнодушен)!!!!!!!!!!!!

2)Как вы считаете,получит ли PS2 в России такую же известность,как ее предшественница,и если да, то какая версия:японская или американская?

3)Будет ли Nival выпускать Проклятые Земли II ?

4)Если не трудно,выложите на юбилейный диск фотографии своих авторов,а то очень хочется познакомиться в лицо с теми,кого мы уже узнаем на слух по стилю статей.

Еще раз с днем рождения дорогая,любимая Страна Игр,набери побольше воздуха,чтобы задуть все свои 100 свечей.

Всегда твой DoShi RaK.

1. Проблема создания эмуляторов для PS2 при современном уровне развития PC пока не стоит. Кроме того, PlayStation2 основана на уникальной архитектуре и использует в своей основе специально созданные процессоры – это еще больше усложняет задачу программистов, которые возьмутся за такой проект. Так что в ближайший год на это лучше не рассчитывать.
2. Если PS2 и добьется внушительной популярности в нашей стране, то увы, скорее всего исключительно в «пиратской» версии. Впрочем, сегодняшние результаты продаж проказывают, что многие игроки готовы покупать на PS2 и лицензионные игры.
3. Сейчас студия Nival трудится над завершением замечательной пошаговой стратегии «Демиурги», а также над стратегическим проектом «Блицкриг». «Проклятые Земли 2», даже если и существуют, пока не анонсированы.

4. Уже ;-)


NINTENDO
GAMECUBE
СТРАНА
ИГР
http://www.gameland.ru
1 Wave Race: Blue Storm November 18
2 Star Wars: Rogue Leader November 18
3 Luigi's Mansion November 18
4 Pikmin December 3
December 3 Eternal Darkness 5
December 3 Super Smash Bros. Melee 6
July 2002 Mario Sunshine 7
November 2002 Legend of Zelda 8
Wave Race Blue Storm
Luigi's Mansion
Star Wars Rogue Leader
Pikmin
Starfox Adventures
Eternal Darkness
Super Smash Bros. Melee


ЛЕСЛИ НИЛЬСЕН
ШЕСТОЙ
ЭЛЕМЕНТ
МДМ•КИНО
www.mdmkino.ru
С 11 ОКТЯБРЯ
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28